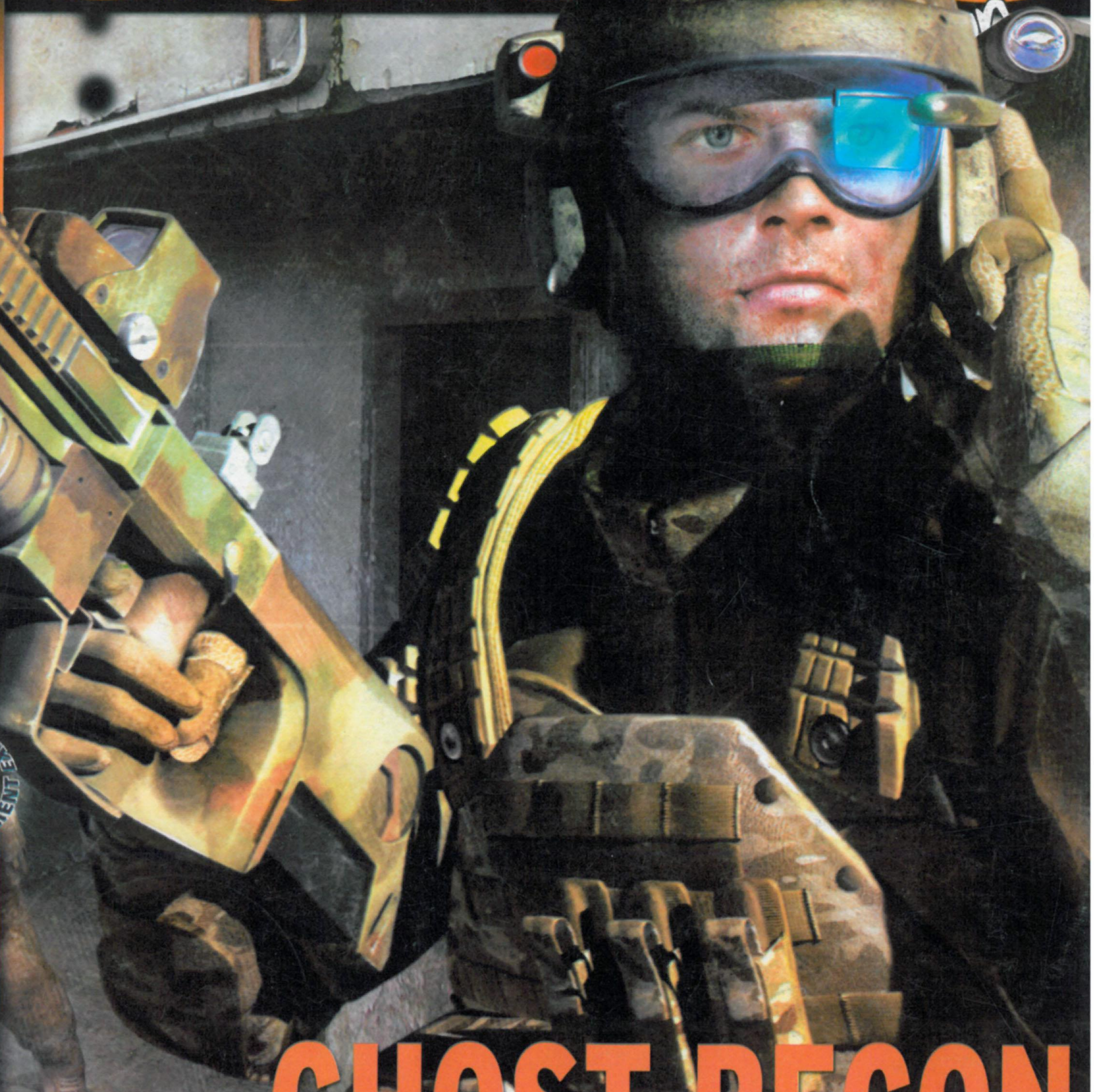
JOC FULL
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

mai 2006 Nr. 68/ anul VII Preţ 13,50 RON ISSN: 1454-9964

PC Games



3 100 PAGINI
3 CD-uri

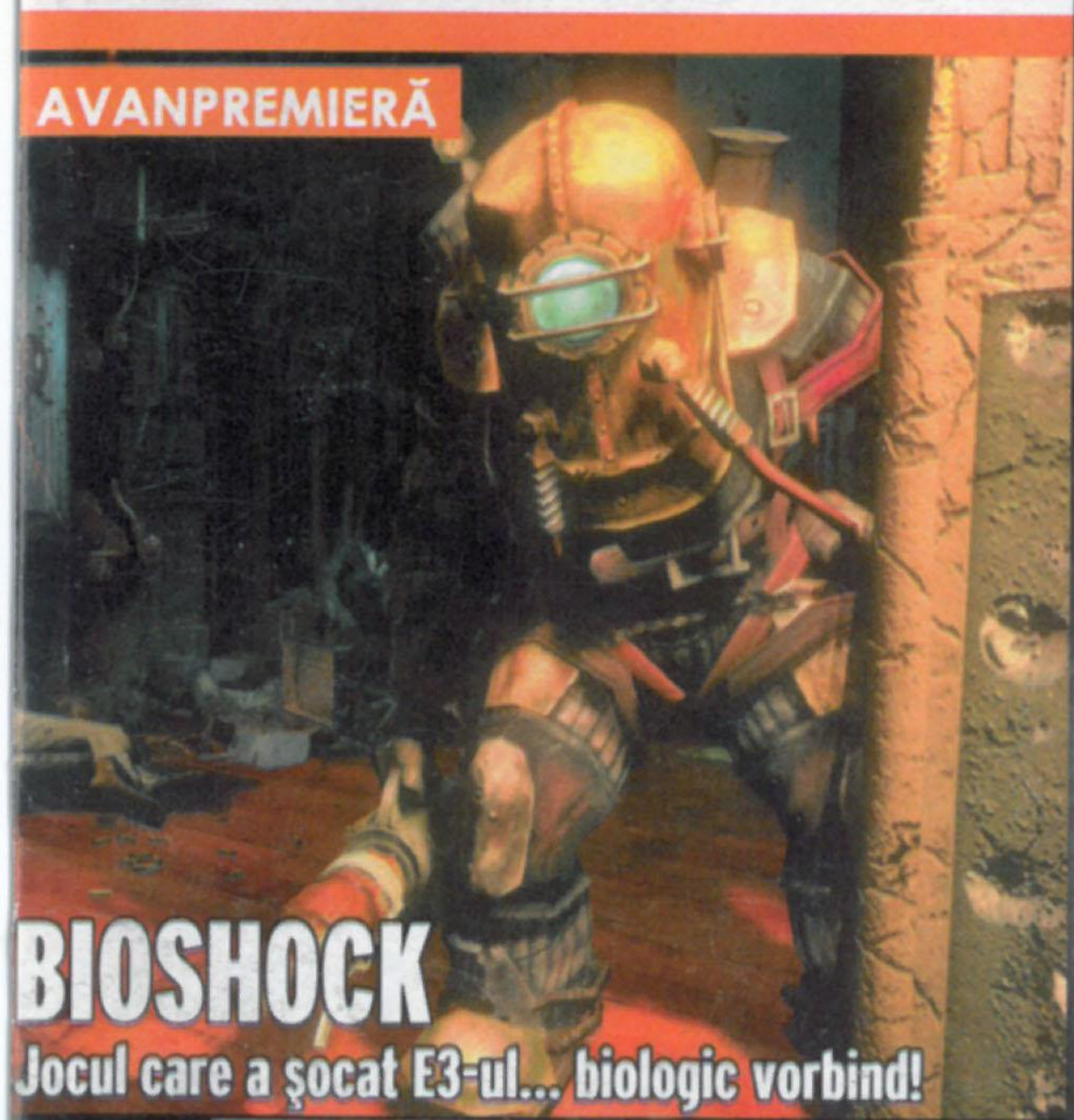
2 FREE FULL VERSIONS
- Glest
- Neocron Arcade

E3 2006 MEGA SPECIAL

- 13 filme
- peste 145 jocuri
- toate platformele

NOU! PCG @ TV Transilvania - DĂ DUBLU-CLICK!
VIDEO REVIEWS: THE GODFATHER
ONIMUSHA 3

AVANPREMIERĂ



BIOSHOCK
Jocul care a şocat E3-ul... biologic vorbind!

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
FANTOMELE SUNT MAI TACTICE DECÂT PE VREMURI?

SPELLFORCE 2



TEST

Salată de RTS&RPG sau combinaţie reuşită de genuri?

HELLGATE: LONDON



AVANPREMIERĂ

Iadul se dezlănţuie. Eşti pregătit să îi faci faţă?


Pune-ți centura
și trăiește senzația celor 2ms timp de răspuns
Monitor BenQ FP93G X LCD
AMA
2 ms GTG
13mm bezel Slim
D-sub
DVI-D
19 Inch
1280x1024 SXGA
Brightness 300 cd/m²
Contrast 700:1
BenQ
Enjoyment Matters
BenQ.ro

Războiul Consolelor 2006

Ca în fiecare an, ca să fie siguri că îngroapă cum se cuvine E3-ul, analiştii şi jurnaliştii livrează cititorilor panseuri aducătoare de bilanţuri constructive. Anul acesta, toată lumea salută la unison performanţele Microsoft şi Nintendo. Primul pentru că a livrat un line-up Next-Gen foarte bun (**Gears of War, Halo 3**), care a marcat sfârşitul exclusivităţii tandemului GTA/PlayStation. „Exclusivitatea GTA a vândut zeci de milioane de PS2 pentru Sony", spune Mike Wallace, analist la UBS. Dispariţia sa este de o importanţă capitală şi va ajuta foarte mult Microsoft. Producătorul dispune acum de **GTA** şi **Halo**, cele mai populare francize. În ceea ce priveşte Nintendo, distracţia pe care o va oferi Wii (Zelda) este văzută ca cel mai mare atu al producătorului pe piaţa consolelor de salon.

Un alt punct asupra căruia lumea a căzut de acord, este poziţia delicată în care se află Sony, liderul actual al pieţei de console. Sunt semne care indică faptul că producătorul ar fi în impas. De exemplu, absenţa detaliilor despre viitorul serviciu online PlayStation aruncă o îndoială jenantă cu privire la competenţa producătorului în acest domeniu. Unii jurnalişti şuşotesc că funcţiile noii manete DualShock nu ar fi fost comunicate producătorilor decât cu 12 zile înainte de expoziţie, ceea ce înseamnă că, pentru a le implementa în jocuri, mai au la dispoziţie şase luni înainte de lansarea consolei... Kaz Hirai, şeful Sony USA, crede că „nu vor fi probleme", şi prevede vreo 15 titluri la lansare. Sony poate să aibă probleme foarte serioase, mai ales că trebuie să justifice în faţa jucătorilor o diferenţă de preţ de 200 dolari faţă de X360, o consolă care promite deja o generaţie nouă de jocuri, pe cât de spectaculoasă pe atât de incitantă, în comparaţie cu titlurile PS3 prezentate. Taman acest preţ pune probleme mari analiştilor. „Să ceri consumatorilor să plătească 500 sau 600 dolari pentru o consolă de jocuri în momentul în care majoritatea nu dispun de un televizor HD, va da motive multor posesori de PS2 să treacă de partea concurenţei", spune Michael Wolf, de la ABI Research. Sony îşi apără poziţia şi vorbeşte despre un pachet multimedia şi cere o valutare a tuturor funcţionalităţilor pe care le oferă (Blu-Ray, CELL etc.), înainte de concluzii pripite. Norii devin, aşadar, tot mai negri, şi Microsoft speculează acest filon de aur ca să-şi valorifice oferta: Peter Moore, responsabilul cu jocurile al societăţii, afirmă că la preţul unei PS3, vom putea cumpăra un X360 şi Wii, argument care va cântări enorm în buzunarele publicului larg. Să fie oare aceasta noua strategie Sony? „Anunţarea atât de rapidă a preţului înseamnă că constructorul vrea să-şi facă publică intenţia de a lua mira de pe piaţa publicului larg şi a o direcţiona către publicul care dispune de o electronică de top, opinează David Cole, într-un raport realizat pentru DFC Intelligence.

PlayStation 2 a fost foarte populară; PlayStation 3 va fi o consolă pentru elite? Tot ce se poate. Până să vedem mai clar lucrurile, ţin să amintesc spusele lui Mike Wallace: „Sony mai are mult de lucru ca să revină în cursă".

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (Bexs Simbol)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (Lefter Popescu Inundeanu)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Skandic Paul)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (ScUTeCistu')
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 19 MAI 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic:
Ioana Cloară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: Dorel Puchianu

Inserenţi

BENQ	2	Reviste.ro	94
TV Transilvania	9	Audiofon	97
Best Distribution	63	Airtoy	99
VALVE CAFE	89		

BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

CUPRINS

68 mai/2006

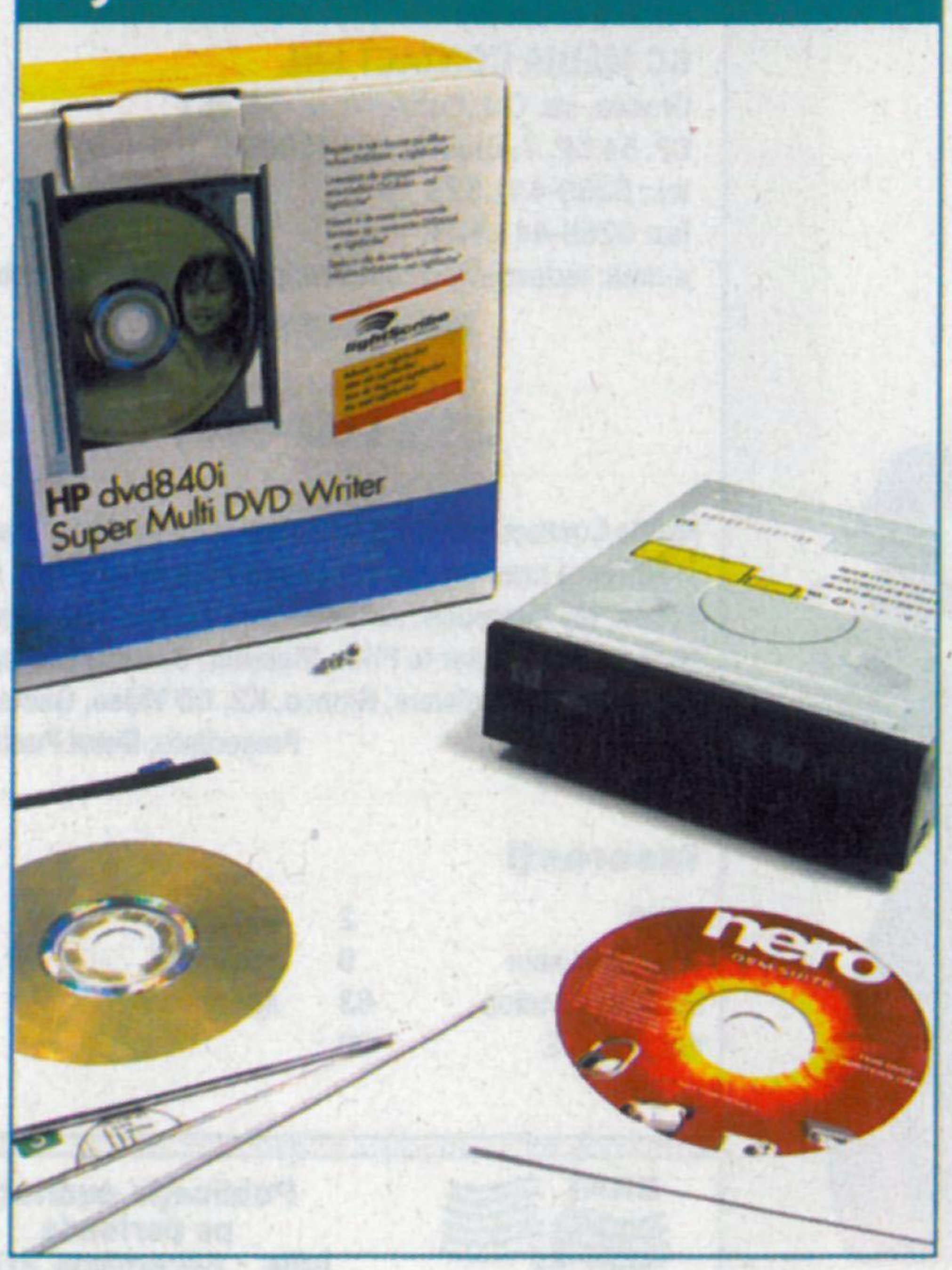
E3 2006



Spellforce 2



Lightscribe



Actualităţi

Jocuri FULL

Avanpremieră: E3 2006

Teste

FPS

Strategy

Action/Adventure

RPG

Sport/Sim

Hardware

Service

Concurs

CD 1 + CD 2

FULL VERSION

Robin Hood:
Defender of the Crown

CD 3

FREE FULL VERSIONS

Glest
Neocron Arcade

SPECIALS

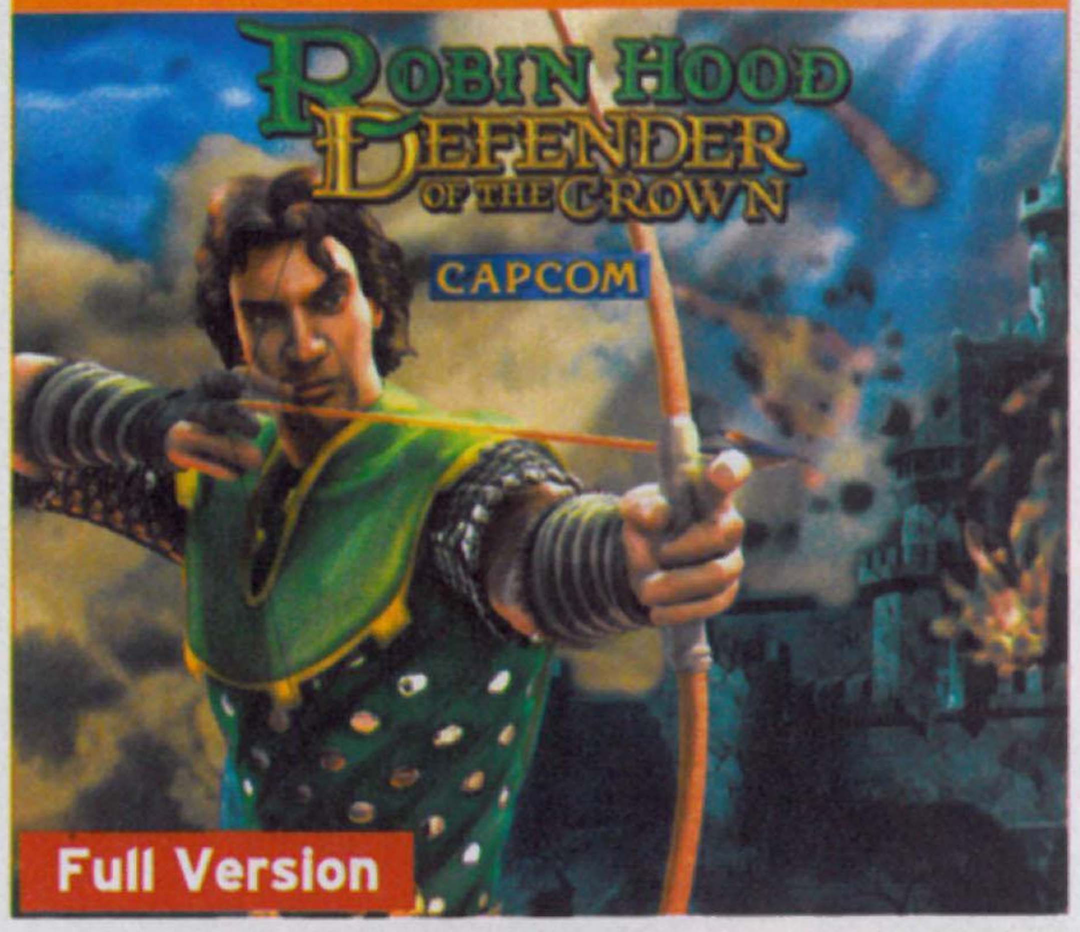
F.E.A.R. Maps
F.E.A.R. Mods
Half-Life 2 MOD
Medal of Honor - Allied Assault Maps
Neverwinter Nights - Samaris MOD

VIDEOS

PCG la TV Transilvania - Dublu Click: video review - The Godfather, Onimusha

E3 2006:
Alone in the Dark 5
Armed Assault
Battlefield 2142
Dark Messiah of Might and Magic
Halo 3
Haze
Heavy Rain
Hellgate London
Metal Gear Solid 4
Neverwinter Nights 2
Prey
God of War II
Too Human

Robin Hood: Defender of the Crown — CD-DVD



Full Version

Guild Wars — DVD



Free Full Version

Ghost Recon: Advanced Warfighter — DVD



Demo

God of War II — CD-DVD



Video

DVD

FULL VERSION

Robin Hood:
Defender of the Crown

FREE FULL VERSIONS

Guild Wars
Glest
Neocron Arcade

DEMOS

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Titan Quest

DRIVERS

ATi Catalyst v6.4 (win2K/XP)
nVidia ForceWare 84.21 (win2K/XP)

SPECIALS

F.E.A.R. Maps
F.E.A.R. Mods
Half-Life 2 MOD
Medal of Honor - Allied Assault Maps
Neverwinter Nights Samaris MOD
Star Wars - Empire at War Map editor

TOOLS

Ai RoboForm
Amazon Cover Downloader
Ares Music v3.31
Everyday Autobackup v 1.02
FastStone Screen Capture
My Pictures 3D v0.98
Network Notepad
SEO Made Easy
SmartFTP
SuperScan
Video DVD Maker

VIDEOS

PCG la TV Transilvania - Dublu Click: video review - The Godfather, Onimusha,

Special E3 2006:
Alone in the Dark 5
Armed Assault
Battlefield 2140
Age of Conan
Dark Messiah of Might and Magic
Gears of War
Halo 3
Haze
Heavy Rain
Hellgate London
Heroes of Annihilated Empires
Infernal
Metal Gear Solid 4
Neverwinter Nights 2
Prey
Rayman 4
God of War II
Too Human

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificaţi cu atenţie dacă acestea nu prezintă defecţiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeţei etc.). Asemenea defecţiuni pot provoca defectarea unităţii optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacţiei, cu condiţia ca defecţiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



Guild Wars



Luna aceasta v-am pregătit o adevărată delicatesă: 10 ore gratuite de Guild Wars! Alături de World of Warcraft, Guild Wars este cele mai popular MMORPG din patria noastră.

Gurile rele ar spune că acest lucru se datorează doar faptului că cei de la NCsoft nu percep o taxă lunară pentru joc, dar trebuie să admitem că jocul are o realizare grafică minunată şi o atmosferă călduroasă şi foarte plăcută. Era de aşteptat ca mai devreme sau mai târziu să apară şi primul add-on. La scurt timp după apariţia lui Factions, publisher-ul sare cu o surpriză extrem de plăcută: o versiune care să ne lase să degustăm fascinanta lume a **Guild Wars**-ului.

Gameplay-ul jocului este asemănător cu cel al unui MMORPG clasic. După crearea şi personalizarea caracterului dorit, trebuie să explorezi lumea de joc, să îndeplineşti diferite sarcini şi să investeşti punctele de experienţă şi banii câştigaţi în îmbunătăţirea echipamentului şi evoluţia personajului. Sistemul de abilităţi speciale seamănă foarte mult cu construirea unui deck câştigător în cazul TCG-urilor (trading card games): din duzinele de abilităţi pe care ţi le poţi însuşi, poţi avea active în acelaşi timp doar opt, astfel fiind necesar să alegi cu atenţie. Experimentând, poţi găsi combinaţia care să se potrivească cel mai bine cu stilul tău de joc. Nu strică însă ca aceste abilităţi să se afle în concordanţă cu clasa aleasă la începutul jocului.

Guild Wars are şase clase separate şi bine definite, fiecare cu stilul propriu de luptă: warrior, ranger, monk, necromancer, mesmer şi elementalist. Dintre acestea se disting mai ales ultimele două clase, care nu prea seamănă cu ce putem vedea în alte MMO-uri. Înainte însă de a te apuca de definirea clasei şi a detaliilor privind aspectul fizic, trebuie să te hotărăşti dacă vrei un caracter role-playing sau unul PVP. În **Guild Wars** cele două elemente sunt separate în totalitate. Dacă alegi calea roleplaying-ului, te aşteaptă o lungă campanie com-







pusă din nenumărate misiuni care sunt răsfirate pe întreg teritoriul continentului Tyria. Atât lumea de joc, cât şi povestea sunt fermecătoare şi te pot ţintui în faţa monitorului săptămâni întregi... Aici, fiecare îşi găseşte ceva ce să-i placă şi fiecare poate descoperi un stil de joc unic. Nu există o reţetă universal valabilă sau o clasă de personaje imbatabilă. Fiecare dintre clase necesită un alt stil de joc. Varietatea jocului este întărită şi de faptul că, la un moment dat, trebuie să-ţi alegi o profesie secundară, ajungând astfel la combinaţii de multiclass interesante. Producătorii au proiectat hărţile şi oponenţii în aşa fel încât să încurajeze cât mai mult jocul în echipă. Multe dintre misiunile mai avansate au fost aşa construite să nu poată fi terminate de un singur jucător. Dacă cumva nu reuşeşti să găseşti, sau nu vrei alţi parteneri care să te ajute cu quest-urile, poţi apela la nişte hencheman-i controlaţi de calculator. Aceştia, însă, au prostul obicei să te lase baltă tocmai când ai avea mai mare nevoie de ei. Decesul în joc nu are consecinţe grave, gameplay-ul nefiind deloc stresant. Cei cărora le place mai mult acţiunea imediată, pot să-şi aleagă un personaj PvP cu care să participe la acerbele lupte dintre jucători organizate pe aşa numitele Battle Islands. Curba de învăţare nu este prea mare, producătorii asigurând mai mult decât nişte sfaturi utile în timpul jocului.

Grafica lui **Guild Wars** îţi taie pur şi simplu respiraţia. Producătorii au avut o grijă deosebită pentru detalii şi au reuşit să zugrăvească o lume de vis, adesea paradisiacă unde îţi vine să te întinzi pe iarbă şi pe ritmurile plăcute ale coloanei sonore şi să urmăreşti natura din jur. Animaţia personajelor este fără cusur, iar texturile folosite se sincronizează perfect între ele. Preţul acestei minunăţii grafice, nu este deloc mare, jocul fiind optimizat şi având cerinţe de sistem normale.

Încercând versiunea de pe DVD-ul nostru, timp de 10 ore vă puteţi scufunda în minunata lume a jocului. Procesul de instalare decurge simplu şi după efectuarea update-ului de aproximativ 8 MB, jocul a şi pornit. Folosind numărul de serie inclus lângă DVD, puteţi să vă creaţi un nou cont în doi timpi şi trei paşi simpli.

Contul vă permite să creaţi maxim patru personaje. După expirarea celor 10 ore, puteţi să vă procuraţi jocul original sau add-on-ul şi să vă upgradaţi contul, putând păstra astfel personajele create. Distracţie maximă!

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



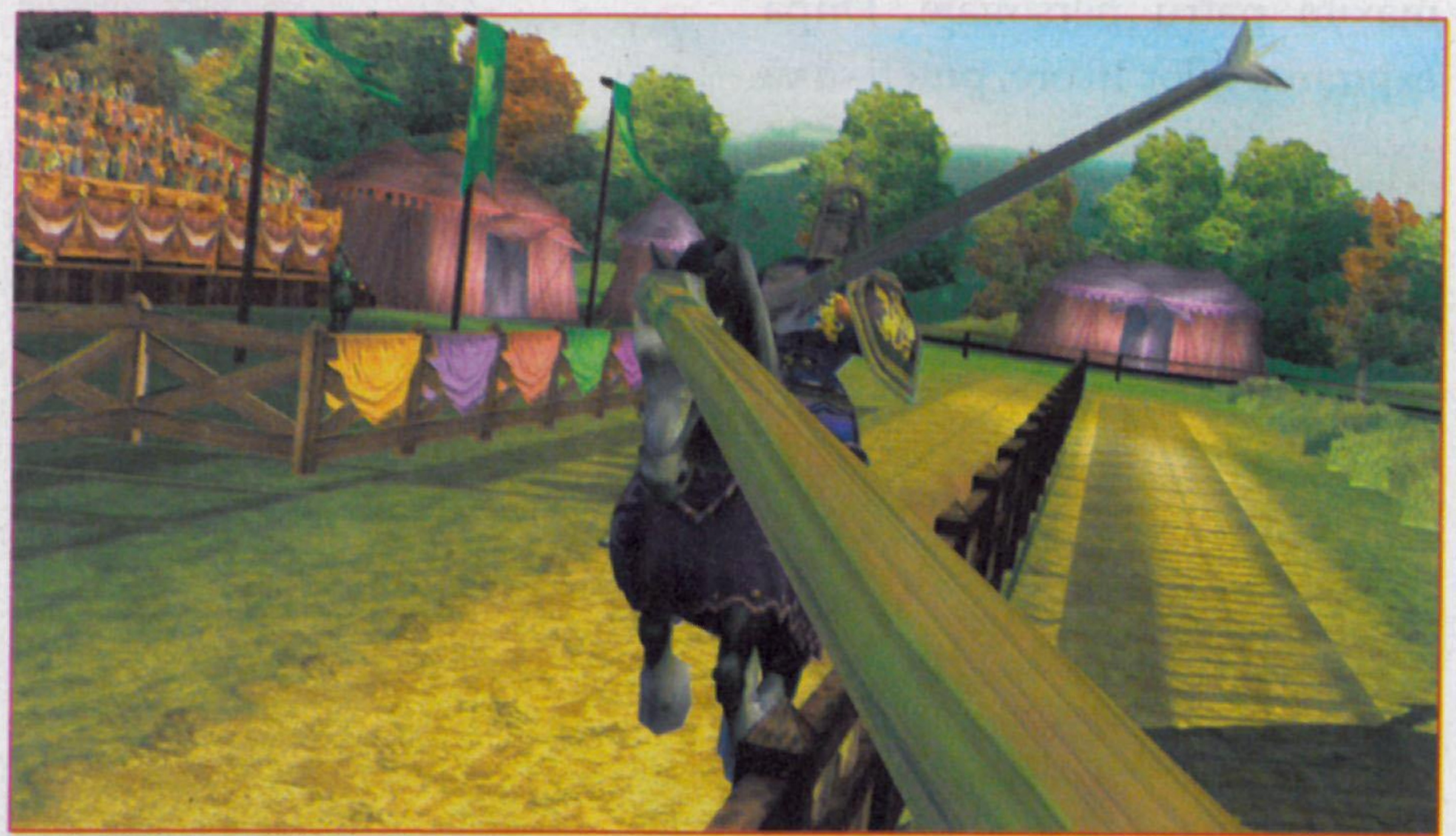
Producător	ArenaNet
Publisher	NCsoft
Ofertant	TNT Games şi http://shop.computergames.ro
Apărut	26.04.2006
Necesar:	800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video, conexiune la Internet
Recomandat:	1GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video, conexiune la Internet





Robin Hood: Defender of The Crown

Când a fost lansat pentru prima dată undeva prin 1980, **Defender of The Crown** te punea în postura unui cavaler feroce saxon ce se chinuia de zor să cucerească întreaga Anglie, cot la cot cu alţi trei băieţei sufocaţi de ideea de putere. Pe atunci, **Robin Hood** juca un rol de suport, în timp ce tu îţi manevrai armatele, câştigai turniruri şi îţi cucereai faima, făcându-i de râs pe adversari. La mai bine de un deceniu de la acele fericite vremuri, joculeţul şi-a făcut loc prin marele public, readucând acelaşi stil de strategie pe PC şi pe o bună parte dintre console... Cu un gameplay păstrat intact, cu tema principală a jocului păstrată în congelator şi cu un nenea Robin Hood care vine să ia frâiele afacerii. Evident, împreună cu turma sa de haiduci. Little John, Will Scarlett, Friar Tuck, şi cărniţa Maid Marian, toţi pun mână de la mână pentru a-i scutura pe cei bogaţi de avuturile lor şi de a le împărţi... celor săraci. În esenţă, jocul este o colecţie drăguţă de mini-game-uri turn based, simpatice, ce-i drept, însă repetitive şi foarte uşor de completat chiar şi de cei mai firavi dintre noi. Povestea este una clasică, gravitând exotic în jurul dispariţiei regelui Richard, răpit fiind de Austrieci, şi a prinţului John, care fură cu neruşinare românească tronul Angliei, punând astfel stăpânire pe întreg ţinutul. Pentru a-şi apăra draga lui ţărişoară, Robin trebuie să pună mâna pe coasă şi pe furcă, să facă rost de bani pentru a plăti răscumpărarea regelui şi, în final, să îi cotonogească funduleţul plin de sânge albastru al prinţului.




Ca orice TBS, la începutul fiecărei ture colectăm taxele aferente (folosite ulterior pentru achiziţionarea de trupe), în funcţie de ţinuturile pe care le deţinem. Harta este împărţită în mai multe counties (judeţe, pe înţelesul celor care s-au îndrăgostit de harta României), şi cu cât se află mai multe sub controlul nostru, cu atât mai mulţi verzişori vom acumula. Bătăliile cu ceilalţi aristocraţi care încearcă să pună mâna pe putere sunt extrem de simpliste, desprinse parcă din jocul de acum zece ani – ai la dispoziţie câteva tipuri de unităţi care se ciomăgesc reciproc până când unul dintre combatanţi rămâne cu ochii în soare. Grafica este una mediocră, însă la capitolul voice acting, producătorii s-au depăşit pe sine. Fiecare actor dă personalitate rolului, accentele british / irish / scotish folosite pentru modelarea diverselor arhetipuri de caractere fiind excelent alese.

Pe scurt, **Robin Hood** este un joc simplu şi plăcut, care ar putea să vă ţină în faţa monitorului câteva zile.

Cerinţe sistem	
Necesar:	500 MHz, 128 RAM
Recomandat:	1500 MHz, 512 RAM



TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 18:30
Marți 11:15
Duminică 15:00
DUBLUCLICK
dubluclick@tvtransilvania.ro
www.tvtransilvania.ro
PCGames 4 fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

CERF 2006





Cum mulţi dintre jucătorii şi fanii PC-urilor în general nu pot nici măcar visa să ajungă la evenimente internaţionale de prestigiu, acest târg este cât se poate de binevenit. Nici la CERF-ul de anul acesta nu s-au făcut anunţuri cutremurătoare, nu s-au prezentat produse inovatoare şi nu s-a pus la cale soarta informaticii. Dar, ca de obicei, s-au prezentat numeroase firme, mici şi mari, care au venit cu oferta lor adresată atât utilizatorului de rând, cât şi celor care caută soluţii profesionale. Pe parcursul celor patru zile, vizitatorii au putut admira componente hardware de vis (mai ales în faţa standurilor cu plăci video şi plăci de bază, respectiv procesoare se puteau vedea largi urme de salivă), cele mai performante echipamente multimedia (cei de la Samsung au venit cu cel mai mare ecran cu plasmă din România de „numai" 80 inci), au putut participa la concursuri (multe dintre acestea chiar consistente) şi, pe lângă oferta de produse şi servicii, au putut consulta şi atitudinea hostess-elor care devin din ce în ce mai frumoase, pe an ce trece (şi din ce în ce mai sumar îmbrăcate). Printre marile firme care s-au remarcat cu standuri excepţionale se numără Phillips, LG, Sony şi Olympus. N-au lipsit nici firmele distribuitoare de componente IT precum Ultra Pro, nici inevitabilele mari firme de comunicaţii. Atât Vodafone, cât şi Cosmote au încercat să iasă cât mai mult în evidenţă, în timp ce Orange a rămas puţin mai discret. Invitarea unor cvasi-celebrităţi (în mica noastră patrie oricine poate ajunge vedetă) precum Anna Lesko sau Pepe nu a putut fi neglijată, deşi de monologurile şi ideile „profunde" ale lui Horia Brenciu ne-am fi lipsit cu plăcere. Apariţia echipei Dinamo a stârnit adevărate furori şi n-a lipsit nici etern împiedicatul Dezbrăcatu'. Mai neortodoxe, dar interesante au fost fetele mai mult dezbrăcate decât îmbrăcate care făceau reclamă la Gigabyte, respectiv zeppelinul uriaş ridicat de Romtelecom pentru a populariza Clicknet. În paralel cu expoziţia a avut loc şi o impresionantă expoziţie de motociclete (monştrii de crom şi oţel au impresionat fanii fierătaniilor) şi în pavilionul 18 a avut loc şi întrecerea organizată de PGL pentru a decide cine va reprezenta România la WCG 2006. Şi cum un „ardeleanman in Bucharest" zise: scurt o fost, bun o fost, să ne vedem şi la anu'!

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

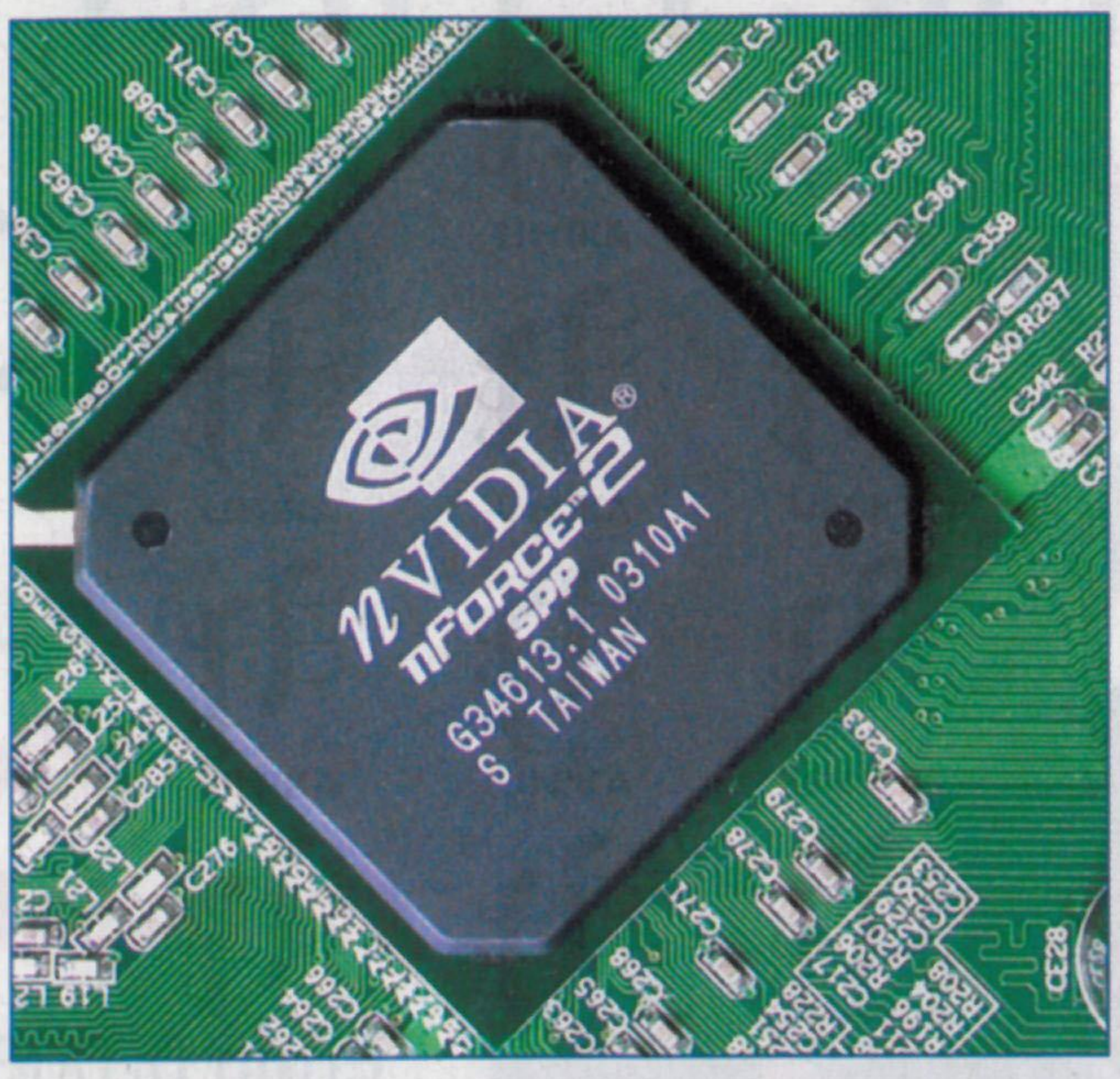




nVidia

Luna aceasta **soseşte chipset-ul nForce 500**

nVidia şi-a lansat oficial seria de chipset-uri nForce 500 atât pentru platforma Intel, cât şi pentru AMD pe 23 mai, conform unei informaţii postate de DailyTech, care citează o foaie de parcurs internă a companiei. Conform informaţiilor de pe DailyTech, nVidia şi-a anunţat recent partenerii că nForce 550, 570, 570 SLI şi 590 SLI vor fi oferite cu suport pentru viitorul Socket AM2 ce urmează să fie lansat de AMD şi, separat, cu suport pentru gama de procesoare de desktop Intel Core 2 Duo, „Conroe". Chipset-urile vor oferi suport LinkBoost, un sistem proprietar care creşte lăţimea de bandă dintre chipset şi un GPU nVidia. Conform informaţiilor citate, chip-urile GeForce pe 90nm beneficiază deja de suportul integrat pentru acest sistem. Chipset-urile vor oferi de asemenea suport pentru organizarea traficului, permiţându-i firewall-ului integrat să prefere anumite tipuri de date, cum ar fi fluxurile video sau conexiunile VoIP. nVidia va



numi această caracteristică FirstPacket. Seria nForce 500 utilizează chip-ul MCP55. nVidia pregăteşte de asemenea MCP61, un chipset integrat single-chip care urmează să fie lansat în luna august.

Consolă portabilă **dual-CPU pe Linux**

Succesorul consolei portabile de jocuri bazate pe Linux, GP32 a fost lansat pe piaţa din Marea Britanie pe 18 mai, promiţând posibilitatea de a rula nu numai jocuri native sau titluri cunoscute sub emulare, ci şi filme, muzică şi slide-show-uri cu imagini. GP2X dispune de două procesoare la 240MHz, 64MB de RAM şi 64MB de memorie Flash. Acesta dispune şi de un ecran LCD cu rezoluţia 320 x 240 şi este alimentat de o pereche de baterii AA, suficiente pentru şase ore de utilizare. Handheld-ul dispune şi de un slot SD pentru extinderea memoriei şi un port USB pentru conectarea la calculator. Întrucât are la bază sistemul de operare Linux, consola este pregătită să ruleze o varietate de emulatoare de jocuri open-source. Aceasta poate rula mai multe playere media, care suportă majoritatea formatelor video, audio sau de imagini. Lângă consolă este oferită un kit complet de dezvoltare software. Preţul acestui gadget simpatic va fi de 190 dolari.



Câini împotriva pirateriei

Organizaţia anti-piraterie Federation Against Copyright Theft (FACT) a dresat doi câini poliţişti pentru a depista DVD-urile din bagaje. Ca parte a unui proiect promovat de Motion Picture Ass. of America, FACT a antrenat doi labradori negri, pe nume Lucky şi Flo. Timp de opt luni, cei doi câini au fost dresaţi să identifice DVD-urile în bagajele din aeroporturi. Lucky şi Flo au fost testaţi la ghişeul FedEx de la aeroportul Stansted, unde au identificat cu succes două bagaje în care se aflau DVD-uri. Ofiţerii vamali care au deschis bagajele au constatat că DVD-urile din interior erau legale. Câinii pot fi dresaţi, de obicei, să depisteze un singur tip de articole ilegale, de regulă substanţe explozive sau droguri. Cu toate acestea, DVD-urile piratate nu se deosebesc prin miros sub nici o formă de DVD-urile legale. FACT consideră însă că experimentul este un real succes.



Discuri **holografice**

InPhase Technologies şi Hitachi Maxell au anunţat lansarea discurilor holografice de 300 GB, ceea ce înseamnă şapte ore de conţinut de înaltă definiţie la 100Mbps. Drive-urile vor oferi o rată de transfer de 160Mbps. Până în 2010 Maxell estimează că discurile holografice vor avea o capacitate de stocare de 1.6TB cu o rată de transfer de 960Mbps.

Noi memorii Kingston

Noi module şi kit-uri de memorie Kingston sunt disponibile pentru aplicaţiile şi jocurile care nu se mai satură de consumul de memorie. Kingston Technology a anunţat extinderea gamei de memorii Ultra Low Latency DDR prin introducerea modulelor Low Latency DDR2. Specificaţiile modulului Kingston HyperX 400 MHz (PC3200) CL2 DDR au fost îmbunătăţite pentru a suporta timpi de latenţă reduşi: 2-2-2-5-1. Noile modele se comercializează sub forma modulului de 1 GB şi a kit-ului de 2 GB. HyperX 800-MHz (PC6400) CL4 DDR2 a fost şi ea modificată pentru a suporta timpii de latenţă 4-4-4-12. Acestea din urmă sunt disponibile sub forma unor module de 512 MB, 1 GB şi a kit-ului de 1 sau 2 GB.

Notebook-uri **pentru gameri**

Dell încearcă să-şi întărească poziţia pe piaţa jocurilor prin lansarea modelului XPS M1710, un laptop cu procesor dual-core proiectat pentru a permite gamerilor să se bucure de cele mai noi jocuri. Modelul de 3.96 KG integrează o placă video nVidia de 256 MB, un hard disc de 60 GB şi memorie de până la 4 GB. De asemenea, notebook-ul foloseşte sistemul de operare Microsoft Windows XP Media Center Edition, care permite utilizatorilor să folosească un TV tuner opţional pentru a vedea şi înregistra programe. Punctul forte al acestui model este reprezentat de creşterea performanţelor cu 35 de procente faţă de predecesorul său, XPS M1710, care integrează un procesor Intel Pentium M, afirmă reprezentanţii Dell. Preţul de comercializare al XPS M1710 de culoare neagră cu procesor Intel Core Duo şi hard drive de 60 GB este de 2.600 dolari, iar cel de culoare roşie cu procesor T2500 şi hard drive de 80 GB este evaluat la 3.400 dolari.

GeForce **7300 GT**

Club 3D a devenit primul producător de plăci grafice care a anunţat lansarea unei plăci bazate pe noul chip GeForce 7300 GT de la nVidia. Placa grafică 7300 GT 256 MB de la Club 3D are un GPU tactat la 350MHz şi 256 MB de memorie DDR 2 tactată la frecvenţa de 325MHz (650MHz efectivi). Aşa cum era de aşteptat, GPU-ul are opt pipeline-uri, pixel processing şi oferă suport pentru SLI. Placa grafică are un port DVI dual-link, output VGA şi TV, şi poate genera imagini HD TV. În scurt timp şi alţi parteneri ai nVidia vor anunţa lansarea de plăci grafice bazate pe chip-ul 7300 GT.

Electronic Entertainment Expo 2006



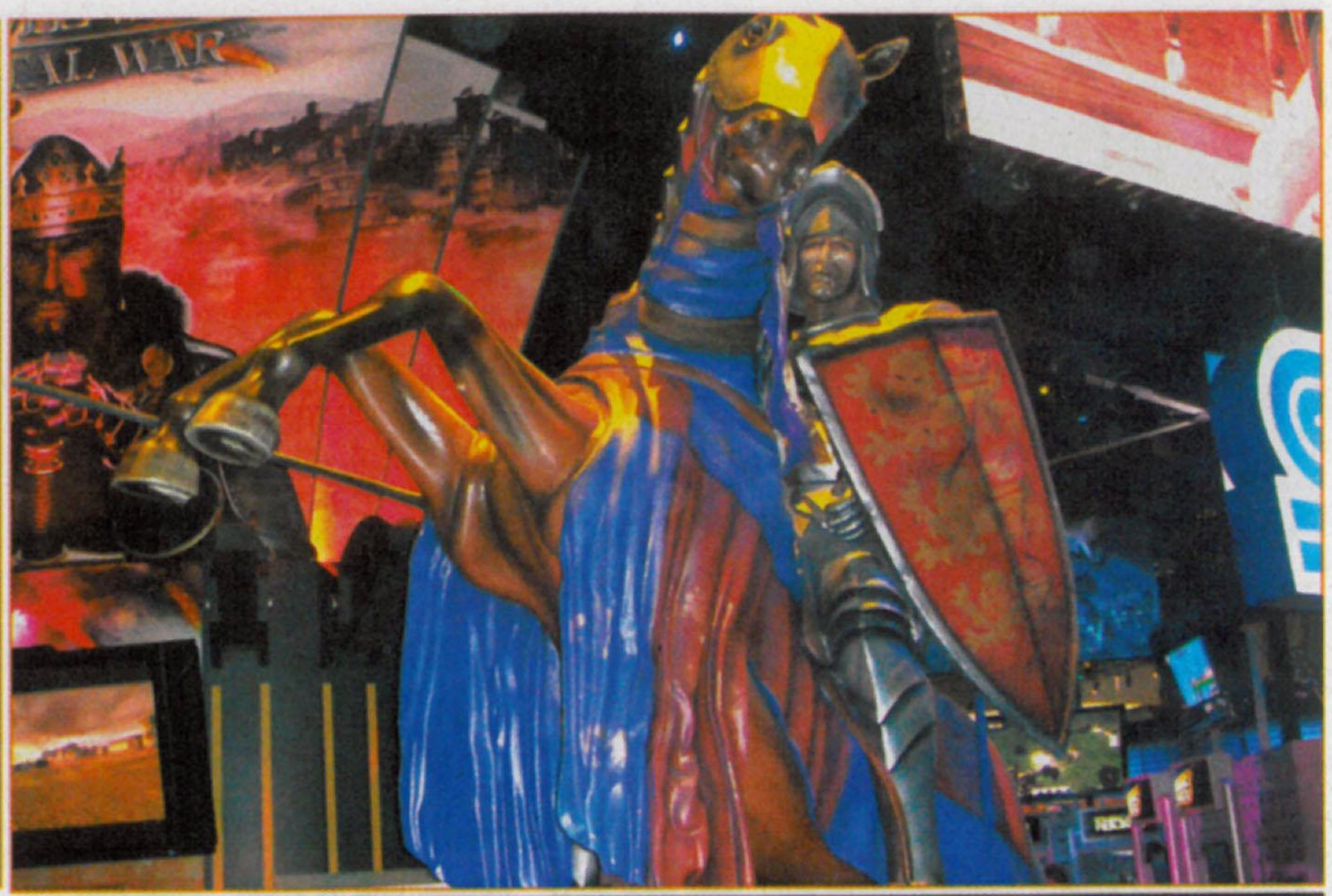
În fiecare an, **toată suflarea industriei video ludice se adună, cu mic, cu mare, la Electronic Entertainment Expo,** pentru a-şi etala progeniturile, pentru a se lăuda cu noi şi noi tehnologii care sparg gura pieţei şi, nu în ultimul rând, pentru a oferi curioşilor din întreaga lume câteva mostre din produsele ce urmează să apară pe piaţa de gaming.

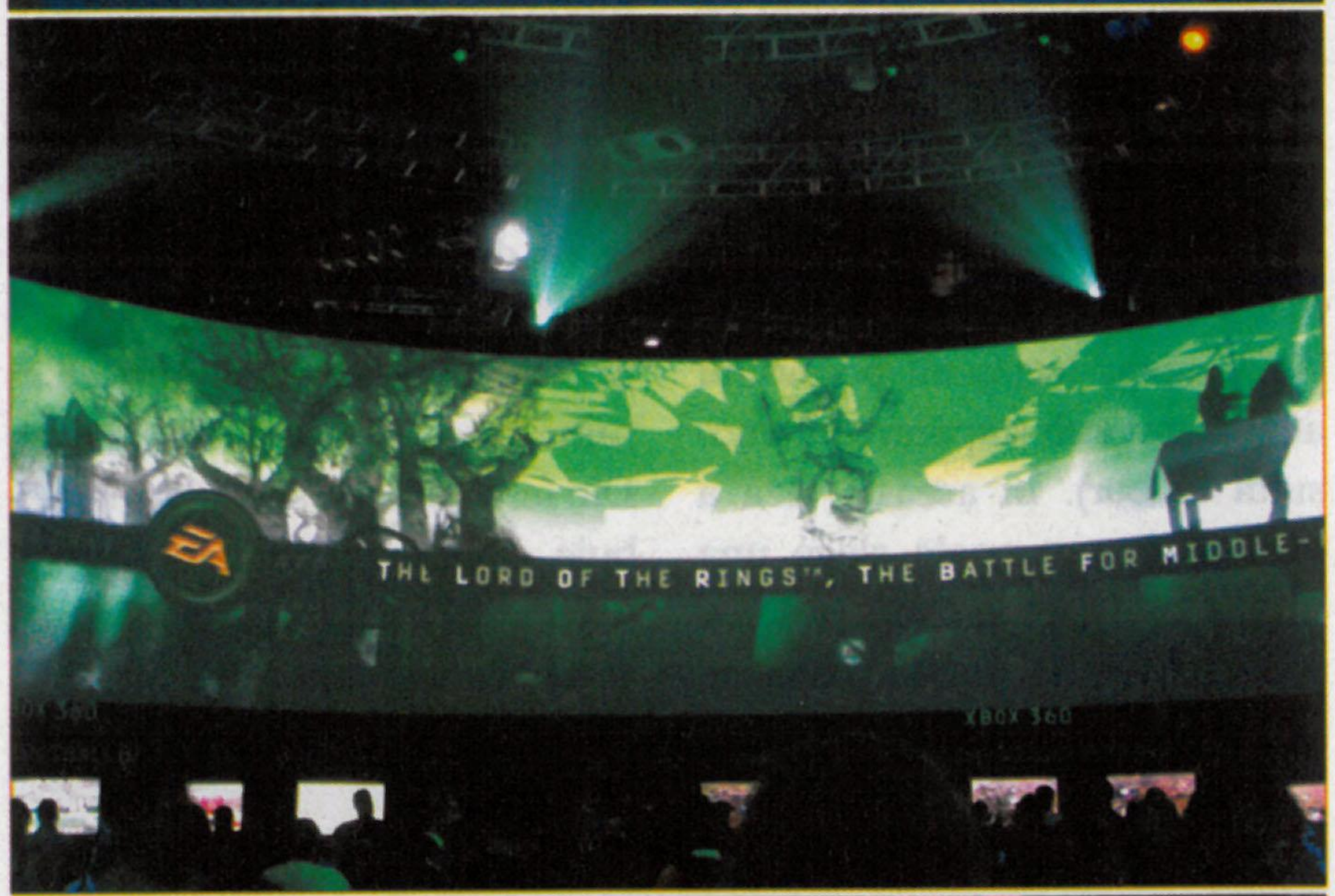
Anul acesta nu a fost, nici el, o excepţie de la regulă. De la mamuţii pe care îi cunoaştem cu toţii, EA, Activision, sau Ubisoft, până la micile case de producţie independente, toate au luat parte la un festin glorios şi plin de surprize, mai mult sau mai puţin plăcute. Standurile au fost pline, invitaţii şi vizitatorii deopotrivă au lăcrimat, unii de bucurie, alţii de tristeţe, la ce au putut vedea în diversele demonstraţii, în timp ce alţii au stat, frumuşel acasă şi au preferat să urmărească totul în linişte, prin ochii larg holbaţi ai internetului.

Eh, dragii moşului, multe şi mărunte s-au petrecut în acest an. Un obositor tumult de noutăţi (la care, cu siguranţă, toată lumea se aştepta), ne-a lovit mai ceva ca un









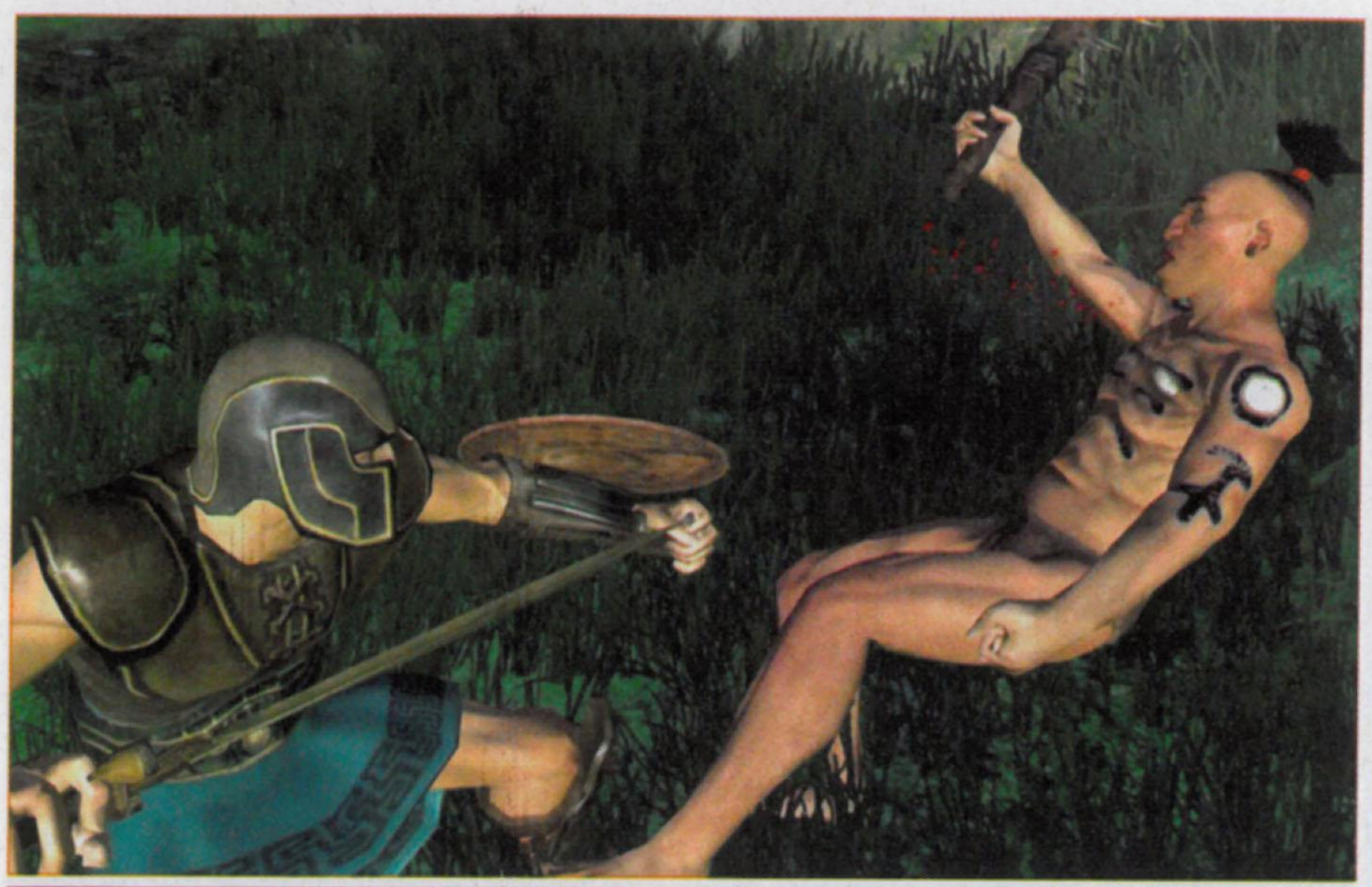


crivăţ siberian. PC-uri şi console deopotrivă se bucură acum nevoie mare de ce bunătăţi vor apărea, fie pe parcursul acestui an, fie anul viitor, fie "when it's done". Cu toate acestea, nu putem să nu remarcăm o oarecare ponderare a întregului fenomen. Din păcate. Faţă de anii trecuţi, producătorii şi-au sărăcit desagii, probabil mult prea prăfuiţi din cauza unor rezultate financiare cel puţin dezavantajoase, înregistrate la sfârşitul anului fiscal 2005. Nu-i de mirare că, odată cu problemele întâmpinate de multe companii, atât publisheri, cât şi producători s-au abţinut să mai promită marea cu sarea. Pe scurt, un an mai sărac în jocuri, iar din aceste jocuri, bătrânul nostru PC, în care investim anual dragoste, bani şi peri albi, se vede din ce în ce mai dat la o parte. În afară de titluri ca **Hellgate: London, Crysis, BioShock, Spore**, precum şi alte câteva capete de afiş, developerii au tăcut mâlc şi au arătat că preferă consolele. Şi nu oricare, ci cele de nouă generaţie. La acest capitol, două reprezentante au ţinut capul de afiş – PS3, ale cărui specificaţii, preţ şi dată de apariţie au ieşit, în sfârşit la iveală, şi Wii, ciudata şi drăguţ intitulata consolă a celor de la Nintendo. Nici clasicele Xbox şi PS2 nu au fost lăsate de izbelişte, lucru care trage un mic semnal de alarmă, dacă poate fi numit aşa – era consolelor a început. Pazea!

Una dintre controversatele decizii ale "anumitor" persoane (mult prea puţin importante pentru a le da nume) a fost modificarea "layout-ului" principalei atracţii a E3-ului, şi anume, babele. Gata, dom'le, din acest an s-a zis cu despuiatul în public, cu fustele mai scurte de genunchi, cu sutiene şi alte chestiuni vestimentare vaporoase! Toate fetele angajate trebuie să arate un grad de decenţă de parcă s-ar afla în liceele din Iran. Casa lor, regulile lor... Această decizie a dus nu numai la împuţinarea dom'şoarelor care ne binecuvântau privirile avide după... jocuri, cât şi la împuţinarea vizitatorilor. Mai pe scurt, de ce să mergi la E3 dacă nu îţi poţi clăti ochii? Astfel că, toate puicuţele, păstrându-şi aspectul zâmbăreţ, jovial şi prietenos, au fost încotoşmănate ca pe timp de iarnă, cu tot soiul de costumaţii "decente" – le mai lipseau glugile, gecile de pufoaică şi centurile de castitate. Mai în glumă, mai în serios, consider această mişcare drept o gravă greşeală de marketing – o mare parte a celor care vizitează E3-ul sunt adevărate bombe cu testosteron care pot exploda de la o secundă la alta!

Eh, toate bune şi frumoase, că avem babes, că nu, a mai trecut o mega expoziţie. Aşteptând cu interes deosebit să vedem dacă se ţin de cuvânt producătorii, trebuie să remarcăm o micuţă şi nepoliticoasă astenie de primăvară în tot ceea ce ţine de jocuri... Noi să fim sănătoşi, şi să prindem un E3 2007 ceva mai vizat!

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Funcom **Publisher:** Funcom **Gen:** MMORPG **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Age of Conan

Cum era de aşteptat, MMO-ul celor de la Funcom şi-a făcut apariţia şi pe meleagurile E3-ului, oferindu-ne şansa de a arunca o nouă privire asupra muşchilor de oţel ai personajelor. Scurta noastră vizită prin Hyboria a început, în mod clasic, cu crearea personajelor, procedeu ce se desfăşoară pe o galeră de sclavi. Avem la dispoziţie trei rase – the Stygians (magii din Hyboria), the Cimmerians (naţia de barbari din care se trage însuşi măreţul Onan) şi the Aquilonians (cetăţenii poporului aflat acum sub stăpânirea faimosului barbar). În această fază a jocului, fiecare poate alege una dintre cele patru clase (soldier, priest, mage şi rogue), clase pe care, mai târziu, vor ajunge să le dezvolte în arhetipuri avansate. Mai exact, după level 20. Nu din coincidenţă, acest level 20 este şi punctul în care jucătorii vor completa campania singleplayer a jocului. Da, aţi auzit bine, acest MMORPG are şi o bucată de single, al cărei rol este acela de a acomoda jucătorul cu lumea în care a decis să îşi piardă viaţa socială, cu controlul jocului, sistemul de quest-uri, precum şi alte elemente ce definesc acest gen. Odată încheiat acest mini-training, vitejii noşti camarazi vor fi aruncaţi în tumultoasa aventură multiplayer. Din fericire, acest solo play nu trebuie completat decât o singură dată, putând fi, ulterior, sărit cu alte noi personaje.



Producător: Ensemble **Publisher:** Microsoft **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Age of Empires 3: The Warchiefs

La o primă impresie, **The Warchiefs** face exact ceea ce un add-on trebuie să facă, adicătelea profită de atributele preţioase ale părintelui său, mărşează pe aceleaşi idei şi aduce suficient conţinut nou pentru a mai prelungi niţeluş viaţa jocului cu pricina. În cazul de faţă, este vorba de trei noi civilizaţii native americane, o campanie nou nouţă, precum şi o diversificare de conţinut în ceea ce priveşte civilizaţiile europene existente. Ensemble nu a dat publicităţii decât două dintre aceste noi civilizaţii, The Sioux şi The Iroquois, păstrând ultima într-un nimb de mister, probabil pentru o campanie de marketing la lansare. Din ce am aflat, spre deosebire de rasele europene, triburile americane nu au un oraş-casă, dispunând în schimb de un consiliu tribal, care poate trimite multe resurse şi forţe proaspete pe câmpul de luptă, într-un mod asemănător oraşului-casă european. Unul dintre aspectele unice ale noilor civilizaţii este posibilitatea de a construi un fire pit, structură ce deschide noi şi noi posibilităţi în ceea ce priveşte versatilitatea economiei. Clădirea este un imens foc, în jurul căruia sătenii se pot aduna să danseze (maximul 25), generând astfel puteri speciale, în funcţie de dansul ales.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro





Console clasice: PS 2 şi Xbox

PS2

Producător: SCEA **Publisher:** Sony **Gen:** Action **Termen:** februarie 2007

God of War 2

După ce a devenit noul zeu al războiului, Fratele Kratos a început să se plictisească de moare, si a decis că este timpul să îşi flexeze din nou muşchii săi divini, să rezolve nenumărate puzzle-uri şi să se lupte pe viaţă şi pe moarte cu tot soiul de creaturi hidoase.



Producător: Squire Enix **Publisher:** Squire Enix **Gen:** MMORPG **Termen:** trim. II 2006

FFXI: Treasures of Aht Urhgan



Final **Fantasy XI** se trezeşte peste noapte cu un add-on, care promite să extindă mult apreciatul univers al celor de la Squire Enix cu tot soiul de noi zone, noi obiecte, arme, armuri, precum şi o serie de noi monştri care vor încerca să ne pună beţe în roate.

Producător: Bugbear **Publisher:** Vivendi Universal **Gen:** Racing **Termen:** iulie 2006

FlatOut 2

Dacă vi s-a răcit motorul şi dacă benzina pe care aţi cumpărat-o cu atâta amar de trudă este mult prea preţioasă pentru a o arunca la gunoi, pregătiţi-vă pentru Flatout 2, sequel-ul celor de la Bugbear. Noi maşini, noi accidente…



Producător: Harmonic **Publisher:** RedOctane **Gen:** Music **Termen:** noiembrie 2006

Guitar Hero II



Continuând de unde a lăsat-o baltă **Guitar Hero**, sequel-ul de faţă ne va aduce un nou track list cu peste 55 de piese, noi moduri de joc – inclusiv posibilitatea de a transforma originalul Guitar Hero SG Controller într-o chitară bass, lead sau rhythm.

Producător: Sega **Publisher:** Sega **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006

Yakuza

Acest titlu Action-adventure pentru PS2, cunoscut în Japonia sub numele de **Ryu ga Gotoku,** tratează un storyline al celebrului scriitor Hase Seishu (câştigător al unor premii de specialitate) despre brutala organizaţie de criminali niponi.



Xbox

Producător: Midway **Publisher:** Midway **Gen:** Fighting **Termen:** octombrie 2006

Mortal Kombat: Armageddon

Oferind jucătorilor peste 60 de personaje din întreaga istorie a francizei **Mortal Kombat**, precum şi un nou sistem de "create a kombatant", Armageddon ne va pune controller-ul în mână şi oponentul în faţă, cu un singur ţel: victoria.



Producător: Bottlerocket **Publisher:** Konami **Gen:** Beat'em up **Termen:** noiembrie 2006

Xiaolin Showdown



Bazat pe serialul animat al celor de la Warner Bros, **Xiaolin Showdown** va fi un beat'em up în care ne vom afla la cârma a patru luptători, ce încearcă din răsputeri să găsească şi să protejeze nişte obiecte magice, numite Shen Gong Wu.

Producător: Stormfront **Publisher:** Vivendi **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Eragon

Eragon, personajul celebrului roman al lui Christopher Paolini, a văzut la un moment dat şi marile ecrane, în filmul celor de la Twentieth Century Fox. Acum, cei de la Vivendi au considerat necesar ca el să fac o vizită şi jocurilor video.



Producător: Clover Studio **Publisher:** Capcom **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006

God Hand



Prezent la raionul Capcom de la E3, **God Hand** este un action game presărat cu o grămadă de personaje dure manga-style şi mişcări de arte marţiale spectaculoase. Echipa din spatele jocului speră ca cu acest titlu să readucă suflul genului beat'em up.

Producător: Rocksteady **Publisher:** Eidos **Gen:** FPS **Termen:** iunie 2006

Urban Chaos: Riot Response

Riot Response este un action shooter ce îl are ca protagonist pe Nick Mason, un fost US Marine ce face acum parte dintr-o organizaţie para-militară, T-Zero, însărcinată cu găsirea şi eliminarea grupărilor teroriste.



SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Akella Publisher: Playlogic Gen: Action Termen: trim. II 2006 Platformă: PC, Xbox 360

Age of Pirates: Captain Blood

Un nou joc de acţiune cu bătrânii lupi de mare scufundaţi în aburii de grog şi cu miros de tutun fermentat. Punând picioarele pe uscat vei avea parte de un joc arcade în care trebuie să te lupţi cu mai mulţi oponenţi, cărora fie că le-ai furat bocceluţa cu aur, fie nevasta. Îţi va sta la dispoziţie un vast arsenal care include mai multe tipuri de spade, pistoale, muschete, cuţite de aruncat şi mini bombe. Folosindu-ţi spada elegantă, cum îi şade bine unui pirat, vei putea executa mai multe combo-uri, experienţa acumulată putând fi investită în îmbunătăţirea acestora. Când te-ai săturat de pământul de sub călcâie, poţi să te îmbarci pe Arabella, corabia proprie şi personală, ca să terorizezi apele, de altfel liniştite. Producătorii promit un engine 3D spectaculos, o lume interactivă şi plină de viaţă, numeroşi oponenţi şi multe misiuni incitante. **Captain Blood** realizat după best sellerul lui Rafael Sabatini promite să fie o aventură pe cinste în care te vei putea îmbarca pe la jumătatea anului, căutând comori, glorie şi nu în ultimul rând romanţe.



Producător: Akella Publisher: Playlogic Gen: RPG Termen: trim. III 2006 Platformă: PC



Age of Pirates: Caribbean Tales

Veteranii de la Akella au dezvăluit şi un alt proiect la care visau de ceva vreme piraţii monitoarelor. Ca o scurtă recapitulare, totul a pornit cu câţiva ani în urmă de la un proiect numit **Sea Dogs 2**, pervertit ulterior în **Pirates of the Caribbean** şi reînviat anul trecut sub forma unui nou proiect (**Corsairs 2**), destinat să apară exclusiv în limba rusă. La E3 însă, s-au confirmat zvonurile conform cărora producătorii ruşi s-au decis, în cele din urmă, să realizeze o versiune internaţională a jocului, pe care au numit-o **Age of Pirates**. Spre deosebire de celălalt titlu de gen la care lucrează în acest moment (**Captain Blood**), **Carribean Tales** va fi un joc neliniar, cu un final deschis, în care vei putea trăi dulcea viaţă a piraţilor fără să fii limitat de vreun fir epic. Producătorii promit şi implementarea a câtorva moduri multiplayer de până la 16 jucători!

Producător: NCsoft Publisher: NCsoft Gen: MMORPG Termen: 2007 Platformă: PC

Aion: The Tower of Eternity

Cei de la NCsoft s-au prezentat la E3-ul de anul acesta, cu o listă de jocuri cam săracă (cel puţin din punct de vedere al calităţii), cel mai promiţător lor titlu fiind un MMO, care iniţial a fost anunţat doar pentru Asia. Din fericire, chiar dacă jocul este creat în studiourile NCsoft din Seoul, **Aion** va fi totuşi disponibil în întreaga lume. Deşi nu eşti un maniac al graficii de ultimă oră, n-ai cum să nu fii impresionat de aspectele vizuale redate de engine-ul grafic "Crytek". Şi nu doar grafica e cea care promite să se evidenţieze în acest joc.

Efectele atmosferice, chiar dacă prezente şi prin alte MMORPG-uri, vor avea un impact real asupra gameplay-ului din **Aion**. Pentru a ne delecta şi cu nişte statistici amintim de cele două facţiuni jucabile, patru clase cunoscute pentru moment, opt clase plănuite în total pentru versiunea finală şi party-uri de câte şase membri.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



Next-Gen: X360

Cel puțin până la apariția lui PS3, X360 este, de departe, cea mai puternică și promițătoare consolă existentă pe piață. Dotată cu un procesor Intel Pentium III la 733 Mhz, 64 MB RAM și un HDD Western Digital de 8 GB, consola de față oferă amatorilor de jocuri o grafică impresionantă, un gameplay și un control deosebit de ușor prin intermediul controller-elor ergonomice; mai există și posibilitatea dezlănțuirii online prin intermediului serviciului Xbox live, serviciu ce oferă o sumedenie de facilități, de la ranking-uri, clasamente, premii, până la concursuri și turnee organizate periodic.

Producător: Real Time Worlds **Publisher:** Microsoft **Gen:** Action **Termen:** trim. I 2007

Crackdown



Ca orice personaj principal care se respectă, va trebui să ții crimele în frâu într-un oraș corupt, plin de mafioți și alte personaje dubioase, folosindu-te de puterile supraomenești cu care te-a blagoslovit Agenția. Asta include aruncatul de mașini.

Producător: Square Enix **Publisher:** Ubisoft **Gen:** MMO **Termen:** trim. II 2006

Final Fantasy XI



Iată un MMO care purcede, cătinel, spre consolele next-gen. **Final Fantasy XI** și-a bucurat fanii PC de un an de zile încoace, drept pentru care producătorii fac viclenii cu ochiul consolei celor de la Microsoft. E clar, MMO-urile migrează încet și pe console.

Producător: Epic **Publisher:** Microsoft **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006

Gears of War



Un shooter tactic ce se desfășoară într-un univers science-fiction special, creat de Epic Games, **Gears of War** ne va oferi o grafică de calitate, un mediu aproape în totalitate destructibil, precum și un multiplayer alert și plin de adrenalină.

Producător: Rockstar Games **Publisher:** Rockstar **Gen:** Action **Termen:** octombrie 2007

Grand Theft Auto IV

Simulatorul de crime... pardon, Action-ul celor de la Rockstar Games a decis să se mute și el pe console, profitând de potențialul ridicat pe care acestea le oferă. Lăsând fanii PC cu buzele umflate, **GTA 4** va rula exclusiv pe next-gen.

Producător: SGA **Publisher:** SGA **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2007

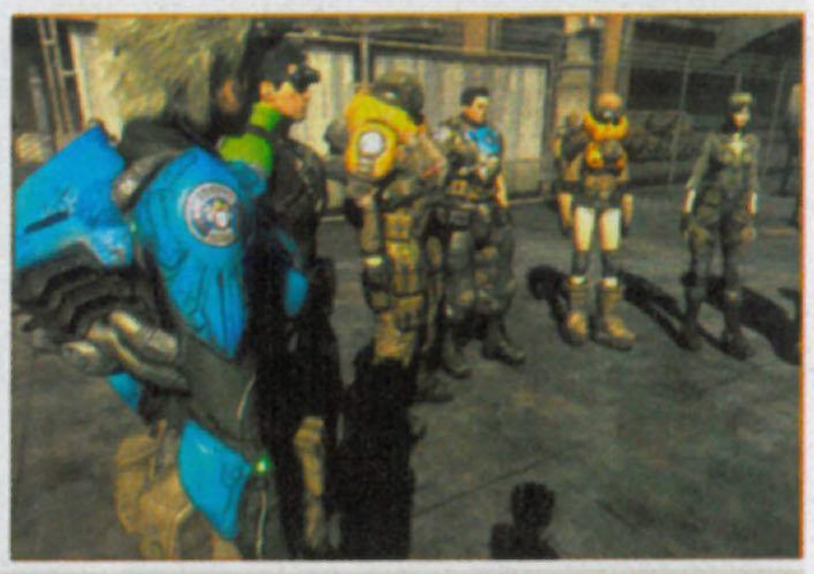
The Shadow of Aten



În acest thriller de la SGA, jucătorul va intra în pielea unui ex-agent britanic, pe numele său Allan Scott, ce trebuie să investigheze moartea unui faimos arheolog englez, petrecută undeva în Cairo, în anul 1936.

Producător: Webzen **Publisher:** Webzen **Gen:** MMOFPS **Termen:** trim. III 2006

Huxley



Huxley este Massive Multiplayer Shooter, a cărui acțiune se desfășoară într-o lume post-apocaliptică brăzdată de războaie sângeroase, și unde atât oamenii, cât și mutanții, își ciuruiesc fundulețele pentru supremație.

Producător: Hudson **Publisher:** Hudson **Gen:** Action **Termen:** august 2006

Bomberman Act: Zero



Omulețul nostru drag, iubitor de explozibil, își va face apariția și pe platforme next-gen, într-un joc ce se laudă cu o grafică remarcabilă, posibilități de upgrade-uri, abilități, status-uri, precum și o poveste decentă ce se petrece undeva, în niște facilități experimentale.

Producător: Bioware **Publisher:** Microsoft **Gen:** Action-RPG **Termen:** trim. II 2007

Mass Effect



Unul dintre proiectele Bioware ținut mult timp secret, **Mass Efect** este un action-RPG science fiction exclusiv pentru X360. Jocul de față este, se pare, primul titlu dintr-o trilogie pe care Bioware speră să o transforme în hit.

Producător: Form Software **Publisher:** Ubisoft **Gen:** RPG **Termen:** trim. III 2006

Enchanted Arms



Direct din laboratoarelor Form Software vine acest RPG cu tentă japoneză, de o calitate grafică impresionantă, dotat cu un storyline cel puțin intrigant, într-o lume în care golemii elementali imenși au servit, cândva, umanitatea...

Producător: Saber **Publisher:** Atari **Gen:** FPS **Termen:** septembrie 2006

TimeShift



De fiecare dată când cineva decide să călătorească prin timp, fie pentru a schimba soarta lumii, fie pentru a-și cumpăra o ciocolată sau, pur și simplu pentru a vizita locuri de mult apuse, ceva nu a mers cum trebuie. Producătorii lui **TimeShift** speră că pentru ei va fi bine.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Army of the Two

Producător: EA Publisher: EA Gen: TPS Termen: 2007 Platformă: X360, PS3



Noul studio EA din Montreal lucrează de zor la **Army of The Two**, un TPS programat pentru X360 şi PS3. După cum sugerează numele, jocul îţi permite să îţi asumi controlul unei echipe de doi mercenari care, în viitorul apropiat, sunt însărcinaţi cu tot soiul de misiuni para-militare. Acest third person shooter va pune, se pare, un accent deosebit pe lucrul în echipă şi pe interacţiunea dintre cele două personaje principale. Fie că jucăm împreună cu un prieten, fie că ne lăsăm colegul pe seama inteligenţei artificiale (în acest caz, personajul se va comporta extrem de realist, putând să îţi asculte sau nu, după caz, ordinele), **Army of The Two** promite o grafică next-gen şi un gameplay pe măsură.

Producător: Bohemia Publisher: - Gen: FPS Termen: 2007 Platformă: PC





Armed Assault

Un nou shooter tactico-militaro-realist stă pe vine, de această dată de la Bohemia. De fapt, nu pare a fi altul decât... **Operation Flashpoint 2**! Din nefericire pentru ei, jocul nu şi-a găsit un publisher pentru PC, însă producătorii sunt foarte încrezători că vor primi sprijin pentru distribuirea lui în Europa. Titlul ne va purta printr-o sumedenie de locaţii, atât urbane cât şi rurale, la cârma unui nenea care, pe lângă lupta pe viaţă şi pe moarte împotriva teroriştilor, va fi nevoit să îşi protejeze colegii de echipă. Adicătelea vom avea parte de squad-uri. Bohemia mai promite de asemenea o paletă bogată de vehicule, atât din repertoriul armatei, cât şi civil, pe care le vom putea manevra după bunul plac, dar şi tot soiul de moduri multiplayer, care vor beneficia de opţiunea „join in progress".

Producător: Maddox Publisher: Ubisoft Gen: Action Termen: noiembrie 2006 Platformă: PC

Storms of War: Battle of Britain

Storms of War: Battle of Britain va recrea faimoasele (şi sângeroasele) bătălii aeriene din sudul Angliei, din anul 1940. Vom juca rolul comandantului suprem al oricărei facţiuni, sau vom pune, pur şi simplu, totul pe seama generalilor, care ne vor îndeplini ordinele cu obedienţă. În rolul de comandant, va trebui să ne alegem ţintele în mod strategic, iar în rolul de simplu pilot vom sări direct la bordul unora dintre cele mai faimoase avioane din timpul celui de-al doilea Război Mondial, Hurricane şi Spitfire din partea englezilor, Messerschmitt-ul nemţesc sau bombardierul Stuka. Pentru pasionaţii de simulatoare, acest joc este o veste bună.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Next-Gen: PS 3

Specificaţiile hardware şi demo-urile tehnologice au dominat E3-ul din acest an, iar Sony a decis să ne pună la dispoziţie ultimele informaţii în legătură cu a sa consolă next-gen. Plănuită iniţial să apară pe piaţă undeva în primăvara lui 2006, PS3, ca orice joc care se respectă, a suferit o amânare pentru noiembrie 2006, în special pentru a finaliza lucrările la copy-protection-ul Blu-ray. Costurile vor fi halucinante pentru o ţărişoară ca Romania, urmând a se încadra în suma de 500 EURO pentru varianta lite, şi 600 EURO pentru varianta full.

Producător: Capcom **Publisher:** Capcom **Gen:** Action-Adventure **Termen:** TBA

Resident Evil 5



Capcom ştie ce înseamnă o serie de succes, mai ales în domeniul Horror Action-Adventure, drept pentru care a decis să îşi încerce norocul cu **Resident Evil** şi pe platformele next-gen. O franciză excelentă, sperăm noi că va fi şi o continuare pe măsură.

Producător: Propaganda Games **Publisher:** Buena Vista **Gen:** FPS **Termen:** 2007

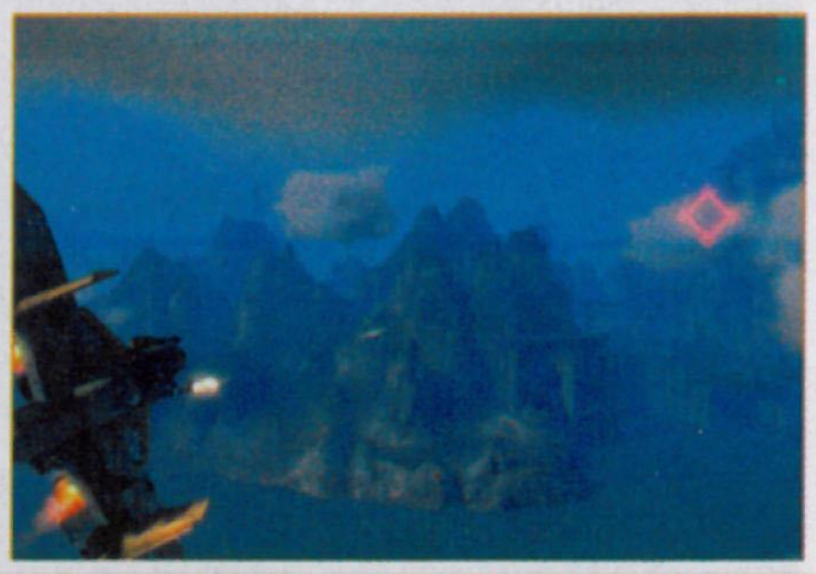
Turok (working title)



La vremea lui, bătrânul **Turok** făcea niscaiva furori în rândurile amatorilor de FPS. Ei bine, băieţii de la Propaganda Games au decis să ia acele furori, să le transpună pe Unreal 3 engine, şi să le aducă pe PS3. Oare ce o să iasă?

Producător: Incognito **Publisher:** SCEA **Gen:** FPS **Termen:** TBA

Warhawk



Un sequel al shooter-ului de Playstation cu acelaşi nume, **Warhawk** va oferi jucătorilor o grămadă de air combat, combinat cu lupte la sol, fie la bordul unor vehicule devastatoare, fie cu cuşma pe-o ureche şi cu semi-automatul Carpaţi la braţ.

Producător: EA **Publisher:** EA **Gen:** FPS **Termen:** trim. I 2007

Medal of Honor: Airborne



Bătrâna şi eterna serie **Medal of Honor** se pregăteşte de un start fulminant pe consolele next-gen, de această dată urmărind aventurile unui grup de paratrooperi care îşi fac de cap pe plaiurile celui de-al doilea război mondial.

Producător: Eden Studios **Publisher:** Atari **Gen:** Action-Adventure **Termen:** TBA

Alone in the Dark 5



Un nou sequel al celebrei serii horror ni se pregăteşte în culisele celor de la Eden Studios, despre care producătorii ne asigură că va avea un grad ridicat de imersivitate şi realism (în măsura în care un joc în care investighezi evenimente paranormale poate fi realist).

Producător: Koei **Publisher:** - **Gen:** Racing **Termen:** TBA

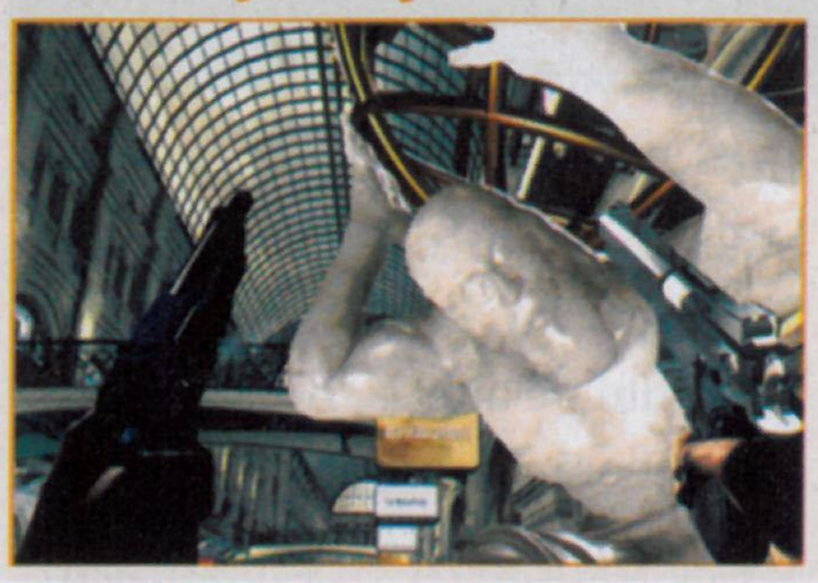
Fatal Inertia



Fatal Inertia este un aerial combat racing game care foloseşte fizica drept element principal al gameplay-ului, iar armele nu sunt folosite pentru a provoca damage direct adversarului, ci pentru a manipula diverse aspecte ale mediului.

Producător: Ubisoft **Publisher:** Ubisoft **Gen:** FPS **Termen:** TBA

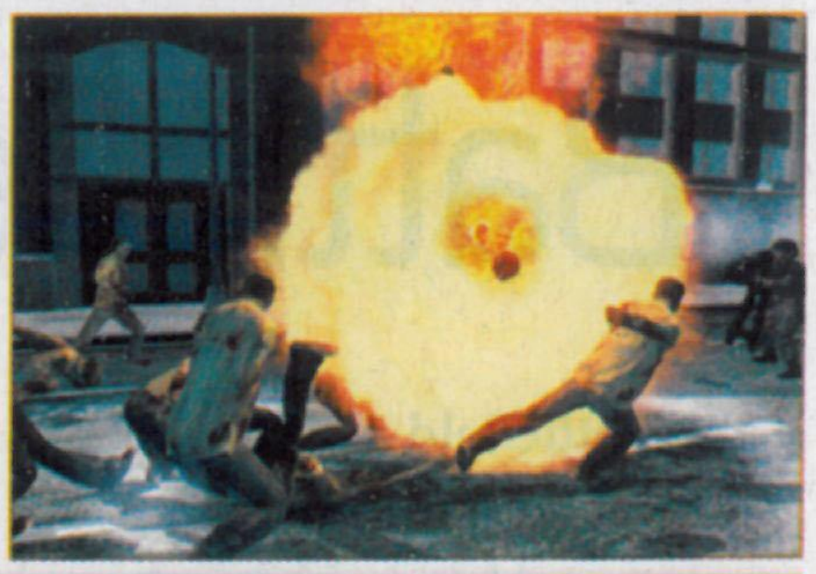
Killing Day



Proiectat special pentru a se folosi de toate avantajele oferite de consolele next-gen, **Killing Day** este un shooter în care personajul principal, un nenea cu păr pe piept şi cu gusturi discutabile în materie de bijuterii, împuşcă tot ce mişcă.

Producător: Blitz Games **Publisher:** - **Gen:** Action-Adventure **Termen:** 2007

Possession



Încă un survival-horror, de această dată inspirat dintr-un film de succes cu zombies. Jucătorii vor intra în pielicica lui The Enslaver, un individ care a fost, pe vremuri, uman, iar acum are puterea de a controla cu neruşinare toate cadavrele vii.

Producător: Kojima **Publisher:** Konami **Gen:** Action **Termen:** 2007

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



După ce am văzut trailerul prezentat la E3, am rămas, toată redacţia, fără cuvinte. **Guns of the Patriots**, sequel-ul apreciatei serii **Metal Gear 4**, îşi face debutul pe platforma Sony în cel mai brutal mod cu putinţă.

Producător: Sonic Team **Publisher:** Sega **Gen:** Action-Adventure **Termen:** TBA

Fifth Phantom Saga

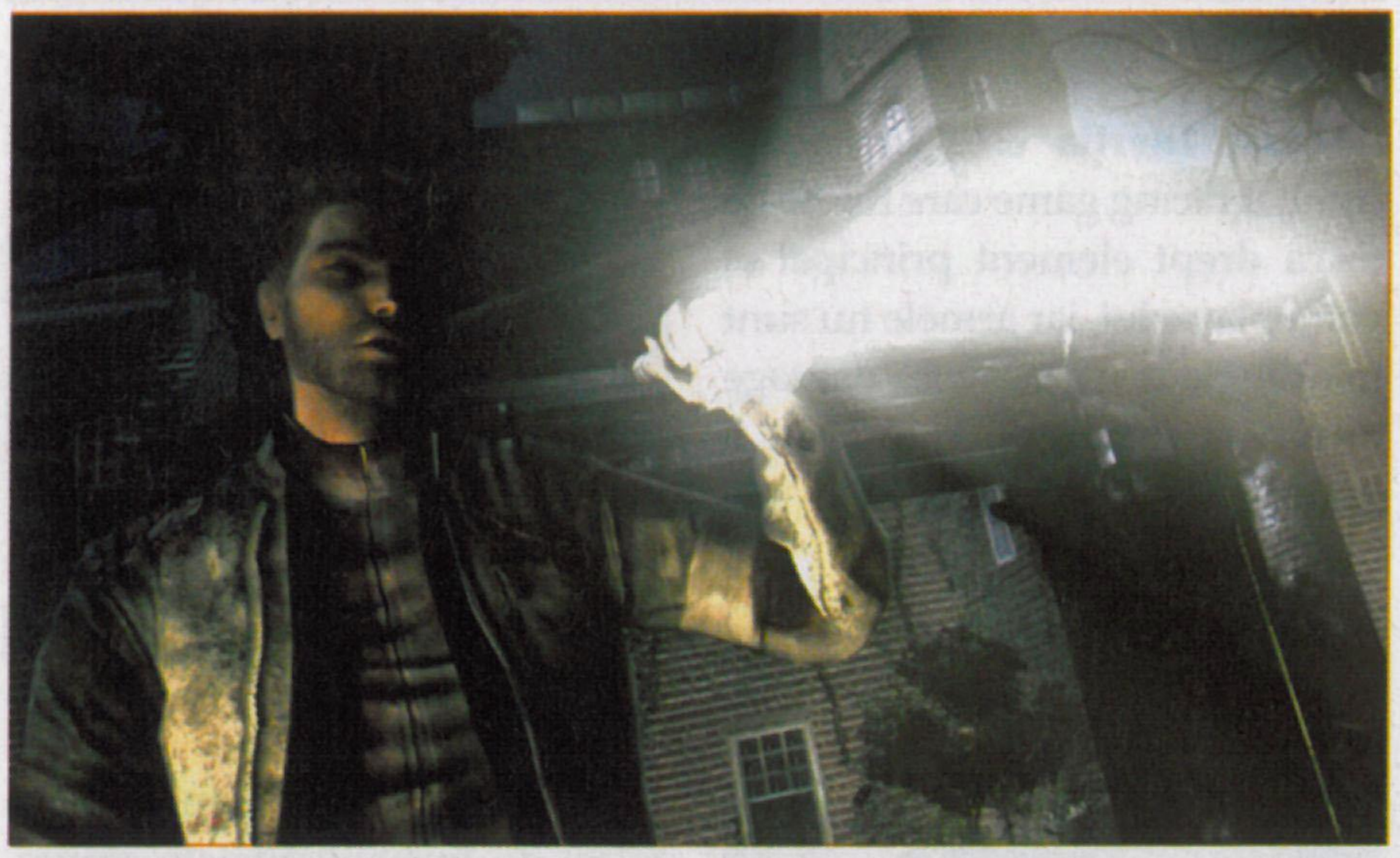


Un FPS cu tente de supranatural, **Fifth Phantom Saga** vine direct din laboratoarele celor de la Sega şi Sonic Team, aceiaşi responsabili pentru **Phantasy Star Online** şi **The Magic XX/XY**. Cel puţin, jocul arăta a FPS din trailerul prezentat la E3.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Eden Studios **Publisher:** Atari **Gen:** Survival Horror **Termen:** TBA **Platformă:** PC, PS3, X360

Alone in the Dark: Near Death Investigation



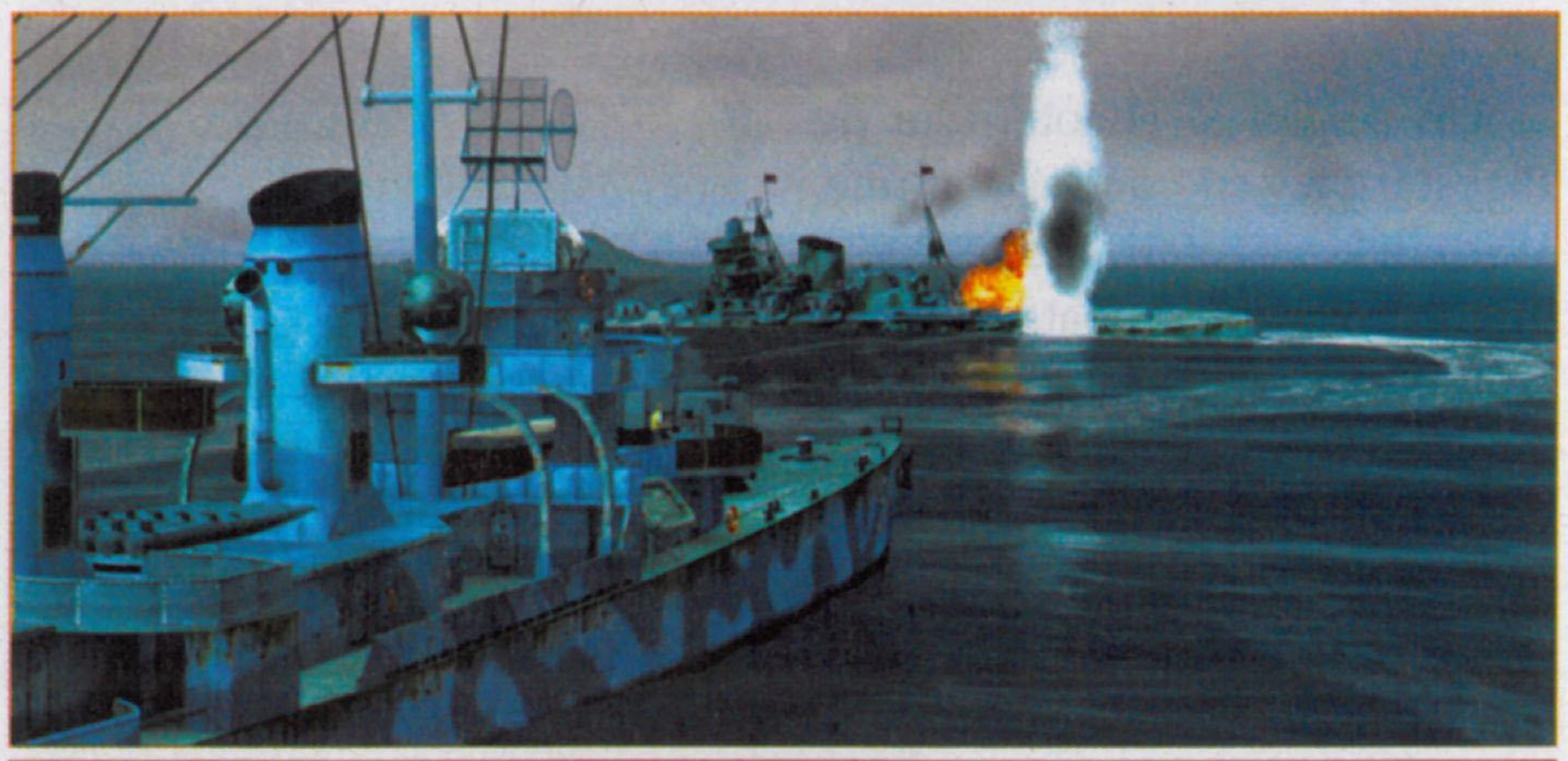
Seria **Alone in the Dark** a inventat, practic, genul Survival Horror, hrănit de atunci şi cu seriile **Resident Evil** şi **Silent Hill**. Ei bine, Eden Studios vor să reinventeze genul cu cea de-a cincea parte a seriei **Alone in the Dark!** Gata cu culoarele strâmte, se trece la locaţii deschise. Gata cu locurile imaginare, pierdute pe aiurea, noul Alone se desfăşoară în inima New York-ului, mai exact, în Central Park. Mare cât un oraş. Acest parc ridică un mare semn de întrebare: nu ascunde cumva un secret teribil, pe care trebuie să-l descoperim? Scenariul va trece macazul de partea supranaturalului, ca întotdeauna, în serie, ca să ne suscite întrebări despre misterul morţii şi ce se întâmplă după ce survine aceasta. Jocul va fi decupat în 15 episoade, fiecare de câte 45 minute. Nici o grijă, titlul se va vinde întreg, nu la bucată, ca altele! Un sistem ne va permite să vedem rezumatul episoadelor precedente şi un teaser din ce va urma (Lost, ceva?). Gameplay-ul a fost revăzut, aşa că **AitD 5** va conţine scene de joc inedite pentru serie, cu pretenţia ca tot ce ne înconjoară să fie făcut interactiv. Edward va putea deschide orice maşină, forţa uşile, se va juca cu radioul sau va sparge geamurile. Altă secvenţă inedită: la începutul jocului va trebui să controlăm... pupilele eroului. Groggy şi paralel cu tot, Edward îşi va începe aventura cu vederea cam tulbure. Ca să i-o aranjăm, va trebui să-i închidem des ochii şi să facem astfel exerciţii de ajustare a vederii. Tehnic, jocul va profita de toate posibilităţile pe care i le oferă suporturile pe care va apărea. Efectele grafice sunt superbe, fie că este vorba despre lumini sau căldură, totul este minuţios realizat. Sunetele sunt colosale, menţiune specială primind muzica de generic, care aminteşte puternic de **Ghost in the Shell**. Vă promitem cât mai curând o mega-avanpremieră!

Producător: DICE **Publisher:** EA **Gen:** FPS Multriplayer **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Battlefield 2142

Battlefield 2142 s-a dezvăluit lumii prin intermediul unei hăţi jucabile sub noul mod, pe nume Titan. Fiecare echipă posedă o navă suspendată (Titan), care este protejată de un scut. Scopul fiecărei echipe este să intre în nava adversă şi să o arunce în aer. Pentru aceasta, va trebui să controlăm 3 silozuri de misile suficient de mult timp, în aşa fel încât acestea să tragă asupra navei adverse şi să-i distrugă scutul, permiţându-ne să ne ejectăm direct pe aceasta. Odată ajunşi în interior, trebuie să distrugem 4 console de comandă, fapt care va provoca distrugerea navei. Echipamentul din **BF 2142** va fi customizabil, ca şi personajul nostru, de altfel.





Producător: Mithis Games **Publisher:** Eidos **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, X360

Battlestations: Mideway

Credem că toată lumea ştie că **Battlestations: Midway** ne va reda bătălii din timpul războiului din Pacific, că în joc se vor confrunta japonezii cu americanii şi că va apărea atât pe PC cât şi pe X360. Între apă şi cer, vom controla diferite unităţi de luptă: de la submarin, la avioane de vânătoare şi imense nave de război. Locaţiile sunt anunţate ca fiind foarte fidele realităţii, iar în jocul online se vor putea confrunta până la 16 jucători. OK, trebuie să aşteptăm până la sfârşitul anului ca să vedem dacă **Battlestations: Midway** va fi un nou Pearl Harbor sau o victorie de răsunet a celor de la Eidos.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

Next-Gen portabile: Wii

Intitulată, inițial, Revolution, noua consolă portabilă next-gen a celor de la Nintendo a primit, ulterior, ciudata denumire de... Wii. Mai în glumă, mai în serios, acest pas i-a atras, cu siguranță, o atenție deosebită, atât din partea presei de specialitate cât și a producătorilor. Spre deosebire de celelalte console, Wii iese în fața mulțimii cu un cost de producție scăzut, precum și cu un controller deosebit de inovator, care va permite noi abordări la capitolul gameplay. Urmând a apărea undeva prin toamnă, Wii va gravita în jurul unui preț recomandat de 200-240 USD. Așteptăm cu interes și cu banii pregătiți pentru achiziționare.

Producător: THQ **Publisher:** THQ **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Avatar: The Last Airbender

Bazat pe show-ul TV, Nickelodeon, **Avatar: The Last Airbender** este un Action-adventure fantasy, în care vom juca, pe rând, rolurile unor personaje ca Aang, Katara, Sokka și Haru, într-o combinație de mister și arte marțiale.



Producător: SNK Playmore **Publisher:** Nintendo **Gen:** Shoot'em up **Termen:** Trim. IV 2006

Metal Slug Anthology

Antologia de față se vrea a fi o colecție întreagă de jocuri din seria **Metal Slug**, colecție dotată cu o serie de extra features. Șase aventuri separate ne sunt astfel făcute cadou, pentru a celebra cea de-a zecea aniversare a francizei.



Producător: Monolith **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action **Termen:** TBA

Disaster: Day of Crisis



O adevărată cursă pentru supraviețuire împotriva unei serii de catastrofe naturale, petrecute într-o foarte scurtă perioadă de timp. În plus, în mijlocul acestor întâmplări, o unitate de forțe speciale a pus mâinile pe o armă nucleară...

Producător: Retro Studios **Publisher:** Nintendo **Gen:** FPS **Termen:** TBA

Metroid Prime 3: Corruption



Marcând debutul seriei action-adventure a celor de la Nintendo pe consola next-gen, **Metroid Prime3: Corruption** ne va permite să intrăm în pielea lui Samus, pentru prima dată controlat cu drăgutul freehand Wii.

Producător: Square Enix **Publisher:** Square Enix **Gen:** RPG **Termen:** trim. IV 2006

DQ Swords: The Masked Queen and The Tower of Mirrors

Primul titlu din seria **Dragon Swords** ce îmbrățișează cu dragoste nespusă consola nintendo este **The Masked Queen and The Tower of Mirrors**, și va profita pe deplin de simplitatea controllerului Wii pentru a aduce un gameplay cât mai viabil.



Producător: Nintendo **Publisher:** Nintendo **Gen:** Beat'em up **Termen:** TBA

Project H.A.M.M.E.R.

Din nou un beat'em up de la Nintendo, Project **H.A.M.M.E.R.** ne trântește în pielea unui domnișor plin de mușchi, dotat cu o armură strălucitoare și cu un ciocan cât toate zilele, care trebuie să-și dezlănțuie furia în stânga și în dreapta, vânându-și adversarii.



Producător: Spike **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-Adventure **Termen:** TBA

Necro Nesia



Chiar și pentru Wii se poate crea un survival horror. Într-o pădure infestată cu tot soiul de gândăcei, care mai de care mai violent și mai pus pe hartă, Spre deosebire de alte titluri pentru consola celor de la Nintedo, controlul pare să fie unul clasic.

Producător: Namco **Publisher:** Namco **Gen:** Mech Sim **Termen:** TBA

SD Gundam G Breaker



Un nou titlu inspirat din seria **Mecha Gundam, G Breaker** va permite jucătorului să își facă de cap la bordul unor imenși roboței, dotați cu tot soiul săbii, ciocane, și alte obiecte contondente de uz casnic. Un mod perfect de a țopăi cu controller-ul Wii în mână.

Producător: Nintendo **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-Adventure **Termen:** TBA

Super Mario Galaxy

Era aproape imposibil ca cei de la Nintendo să nu ne fericească cu noi aventuri ale fraților Mario și Luigi, mai ales acum, când plănuiesc lansarea unei console next-gen. Ne vom reîntâlni așadar cu eroii noștri preferați și cu grămada de prințese pe care ei trebuie să le salveze...



Producător: Nintendo **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

The Legend of Zelda: Twilight Princess

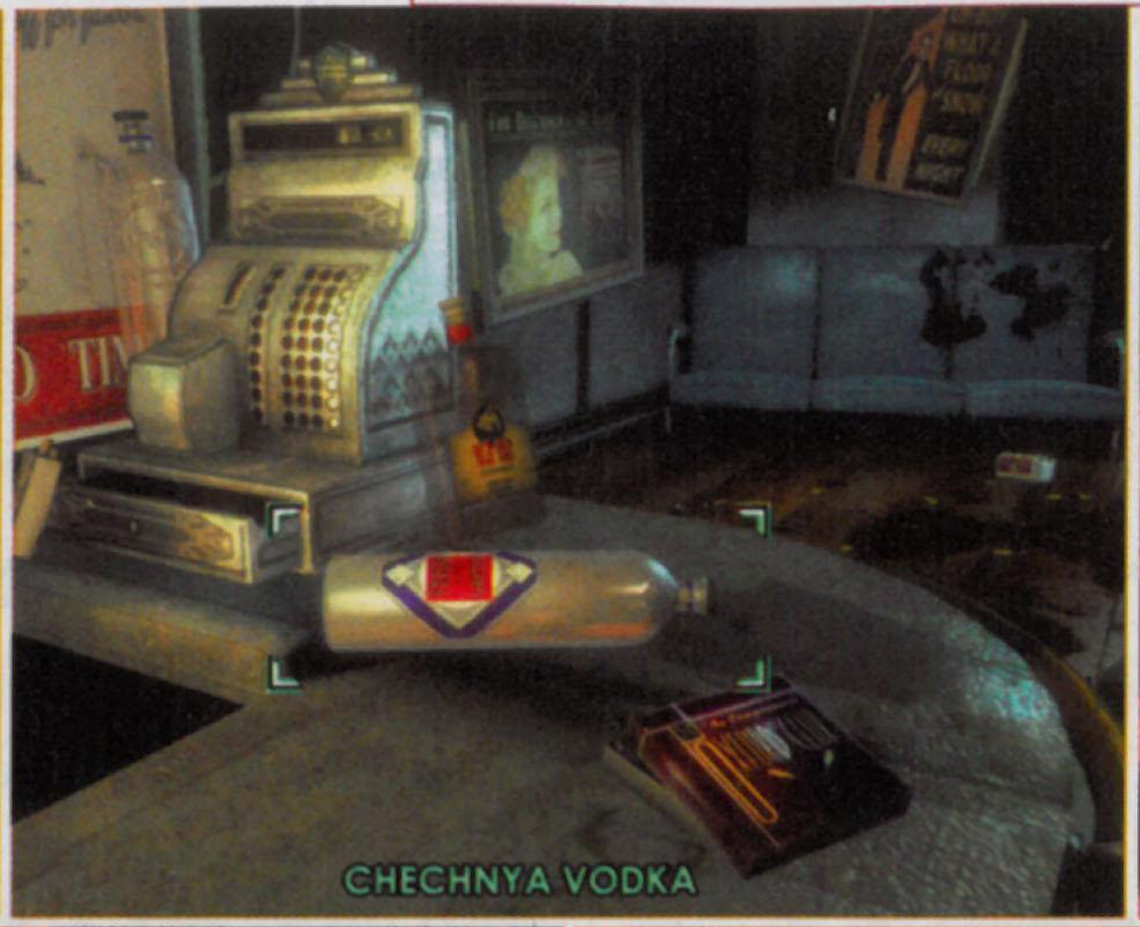
Nintendo ne pregătește un nou joc din seria **Zelda**, în care Link ni se va înfățișa în forma sa ceva mai matură, de pe Nintendo 64. Noul titlu va face uz de sistemul inovativ de control Wii. Blasted fairy!

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

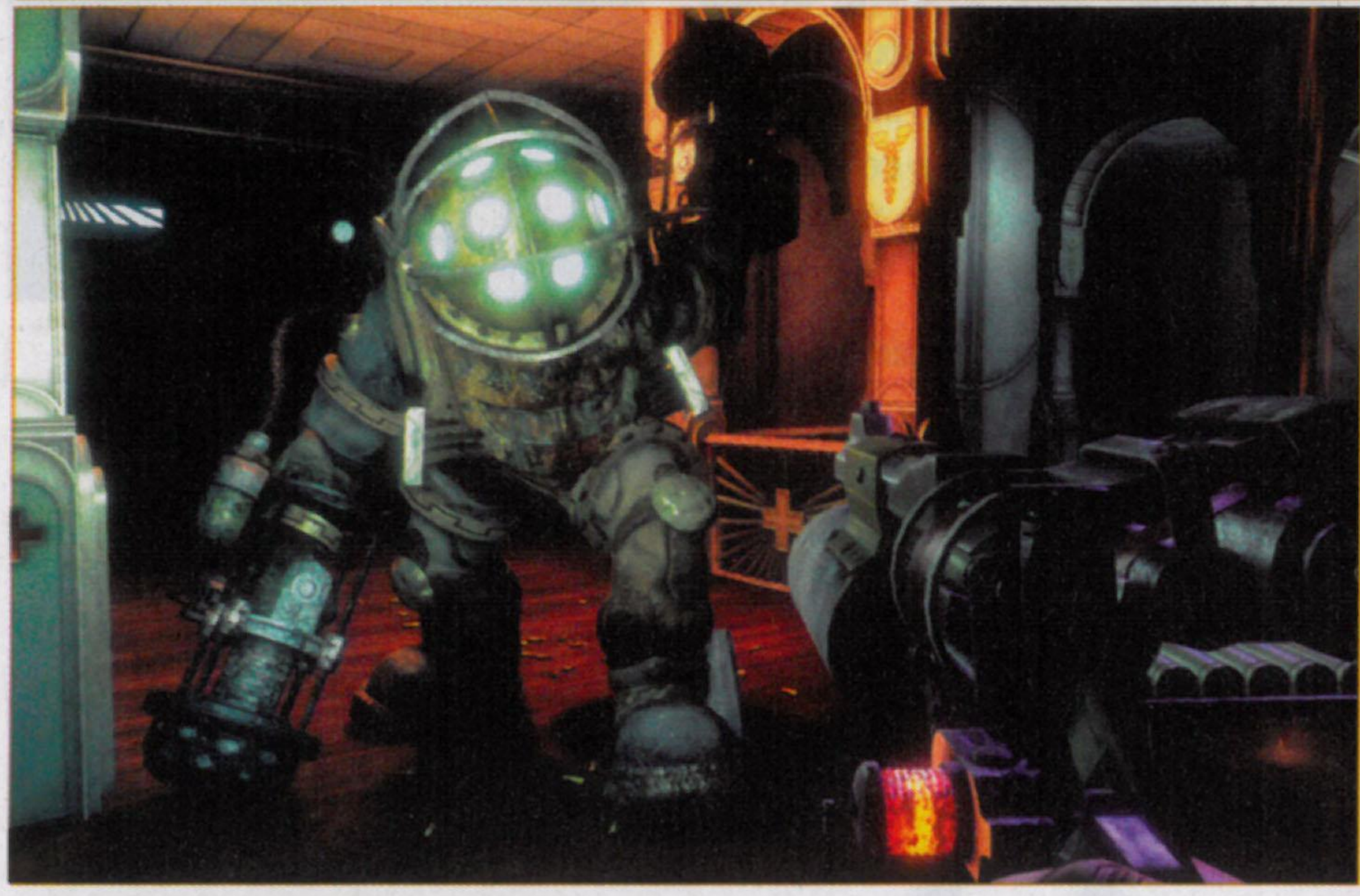


Producător: Irrational Games Publisher: 2K Games Gen: FPS Termen: 2007 Platformă: PC, X360







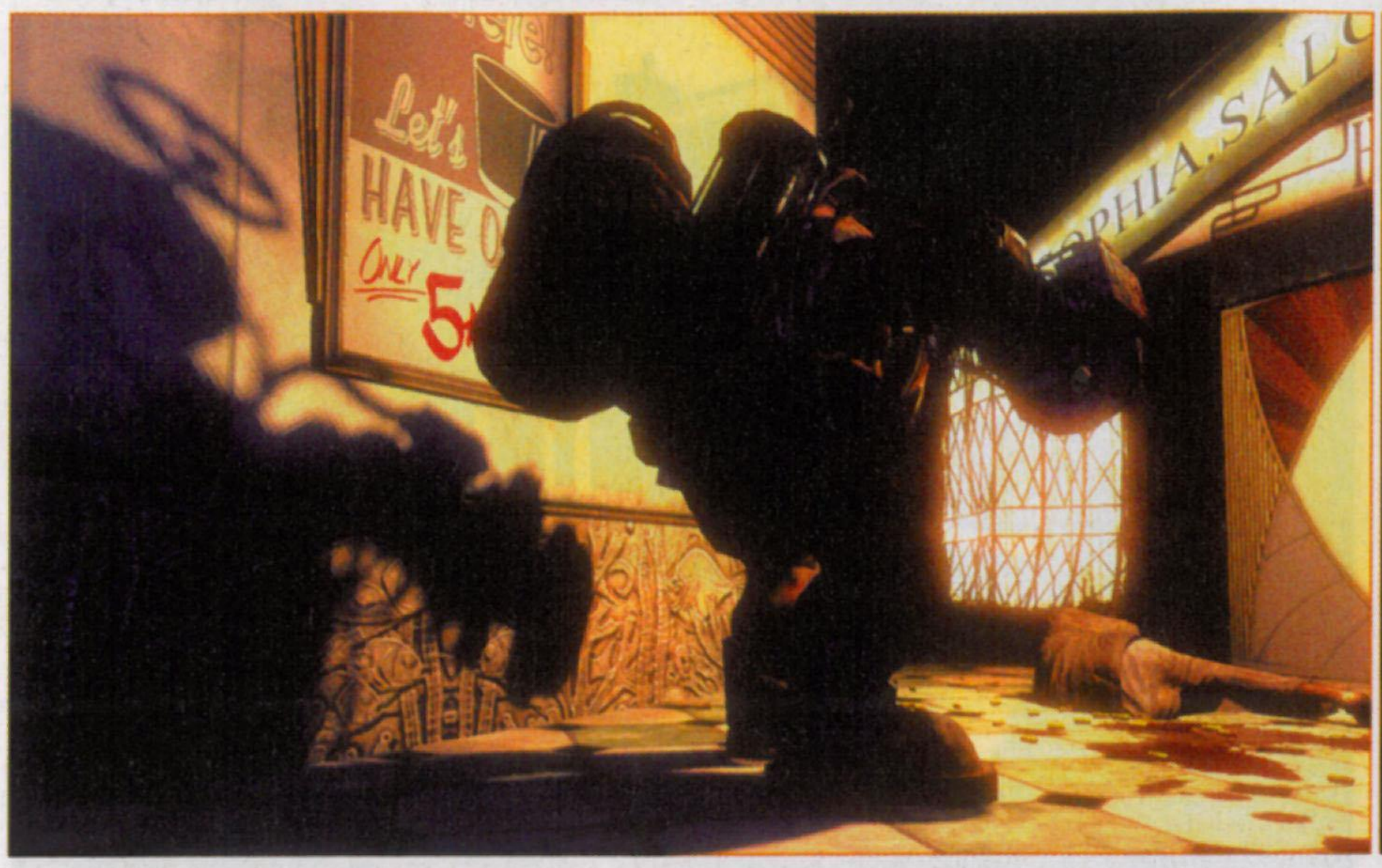


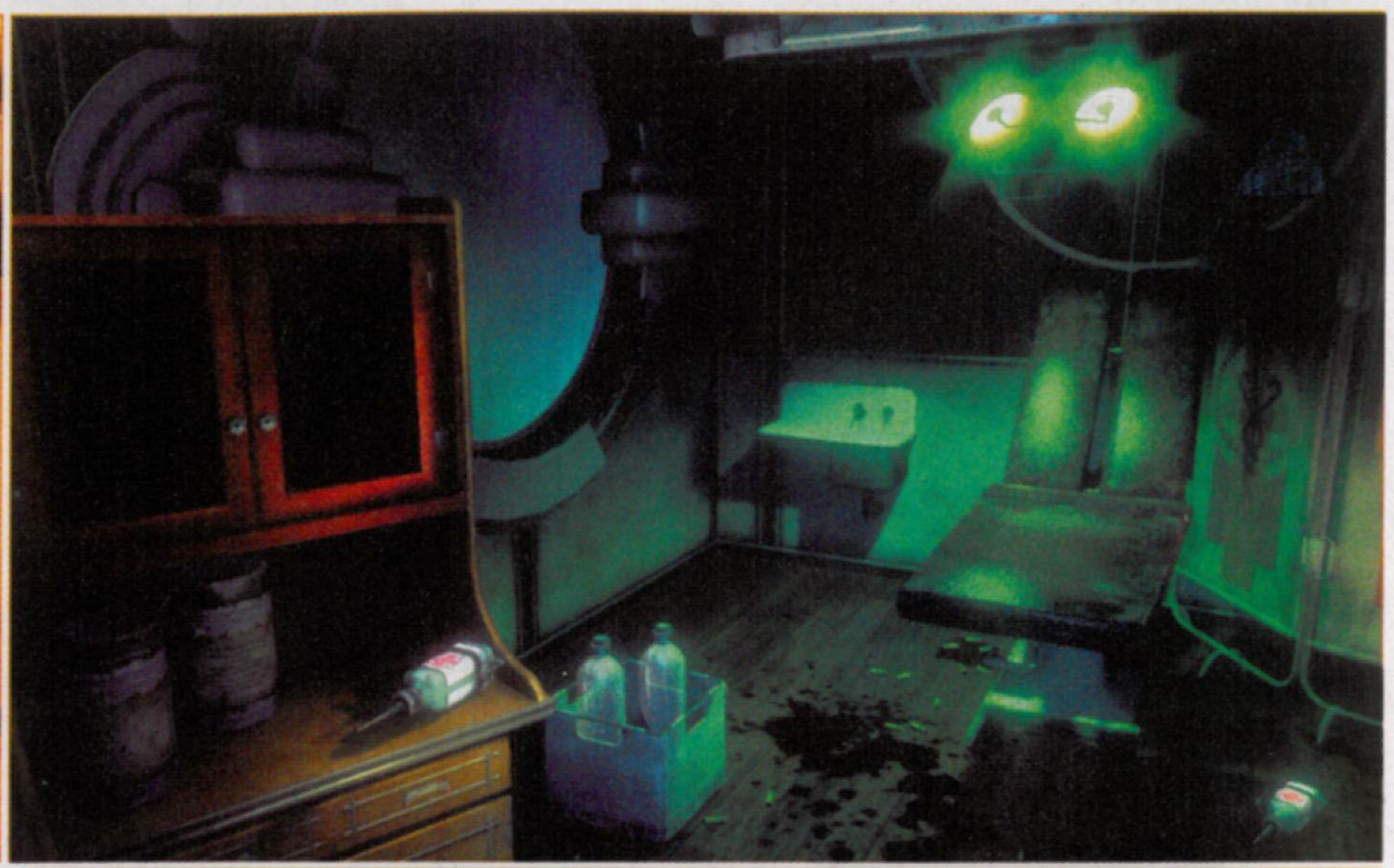


BioShock

Cunoscuţi în ultimi ani pentru Tribes: Vengeance, Freedom Force şi S.W.A.T. 4, Irrational rămân în amintirea jucătorilor cu System Shock 2, joc apărut în 1999 şi ridicat la rang de FPS de cult. Era normal ca anunţarea dezvoltării lui BioShock de către acelaşi studio să-i excite pe veteranii seriei, cei care se lamentează azi de libertatea restrânsă oferită de FPS-urile apărute în ultimii ani.

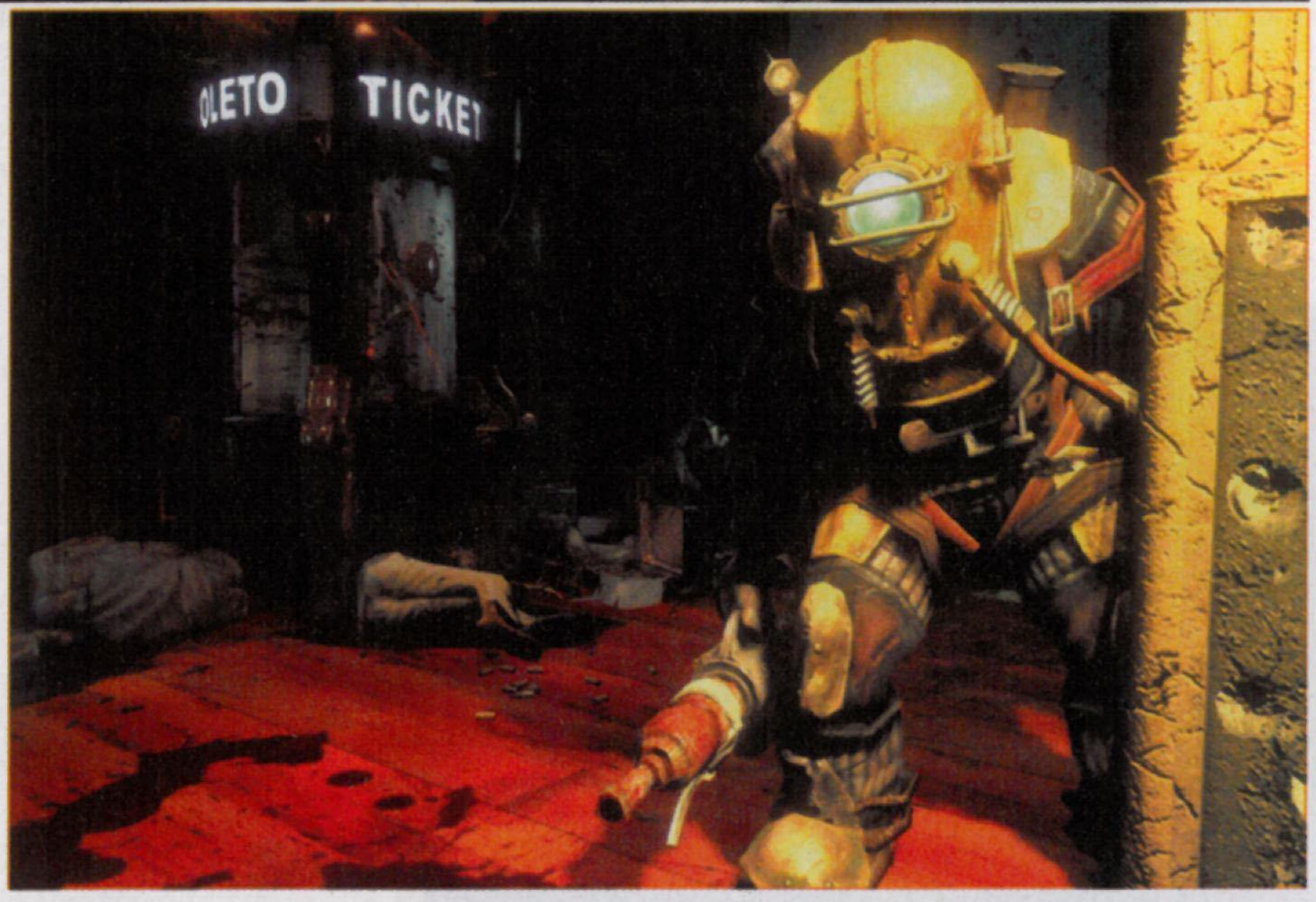
BioShock a profitat de această ediţie E3 ca să ne mai arate câte ceva din zestrea pe care i-o dau Irrational împreună cu publisher-ul 2K Games. Imediat după cel de-al doilea război mondial, elitele intelectuale înspăimântate de escaladarea problemei atomice au creat un adăpost anti-nuclear foarte original, ridicând în mijlocul oceanului un întreg oraş subacvatic. Dacă tot au ridicat ditamai măgăoaia, au purces şi la realizarea unor experimente, prin care au accentuat diviziunile între clasele sociale şi au autorizat manipularea genetică. La un moment dat, lucrurile scapă de sub control: nu se ştie bine ce se întâmplă, misterul este de nepătruns, cert este că oraşul colcăie de monstruozităţi! Noi ne vom trezi în pielea unui personaj care apare în oraşul Utopia. Foarte zgârciţi în faţa presei, producătorii au spus cât mai puţin posibil despre scenariu, background-ul sau obiectivele care ne aşteaptă. Cum necum, am aflat că eroul nostru este dependent de o substanţă, pe nume ADAM, a cărei producţie este asigurată de fetiţe cu ochii galbeni, Little Sisters, care nu au nimic în comun cu fetiţele în afara aspectului fizic şi care extrag ADAM din corpurile cadavrelor cu ajutorul unei seringi gigantice. Delicată imagine. ADAM serveşte modificării genetice a fiinţelor (cu cât iei mai mult, cu atât eşti mai puţin uman), aşa că va trebui să scăpăm lumea de fetele astea... ceea ce va fi cam greu, din moment ce sunt protejate de Big Daddys, nişte scafandri imenşi înarmaţi până-n dinţi. Aşadar, va trebui să fim vicleni, să învrăjbim unele creaturi împotriva altora sau să aşteptăm ca cineva să ucidă o little sister; asta s-ar putea întâmpla odată cu apariţia Splicers, care sunt femei numai în aparenţă. Păi, da, pentru că, în mod normal, femeile nu se folosesc de ziduri sau de plafon ca să se deplaseze! Odată ce vom recupera ADAM, va trebui să ne hotărâm dacă să-l înghiţim sau nu: ADAM ne va modifica genele, aşa





că mai bine facem altceva.

Am înţeles tot, straniul este la ordinea zilei în **BioShock**, un straniu cu atmosferă de ani '50 care nu poate să nu-ţi amintească de **Fallout**. Dacă vom ieşi la o plimbărică, vom vedea postere ciudate lipite pe ziduri, vom auzi muzici din acea perioadă şi vom putea admira stilul epocii... cât ne lăsa locuitorii care bântuie zona! Absurdă şi angoasantă, atmosfera jocului pare însoţită de un gameplay care se anunţă foarte deschis, aşa cum ne aşteptam. După cum spuneam, producătorii nu au spus prea multe, dar se pare că noţiunea alegerii se dovedeşte primordială în ochii lor şi majoritatea situaţiilor în care ne vom afla se vor putea rezolva în diferite moduri. În prezenţa a doi adversari, vom putea încerca să-i pornim unul împotriva celuilalt utilizând feromoni, sau vom putea încerca să hecărim borna cea mai apropiată care gestionează nişte roboţi de securitate, sau chiar să facem uz de armele noastre. Ca să întărească sentimentul de opresiune pe care îl dau decorurile, Irrational a reuşit să limiteze la minim resursele disponibile, atât ca viaţă, cât şi ca muniţie, aşa că trebuie să facem economie la ambele şi să încercăm să facem apel la bunele maniere în loc să intrăm în toţi ca-n brânză. Mai mult, fiecare tip de adversar este vulnerabil la cutare sau cutare muniţie, aşadar, va trebui să ne gândim la ce proiectile folosim şi în cine tragem. Vizibil lent, gameplay-ul se potriveşte ca nuca-n perete cu ritmul infernal al prezentării de la E3, dar asta nu înseamnă că jocul nu are potenţial. Prezentat pe Xbox 360, **BioShock** este foarte bine realizat tehnic, cu tot tacâmul de efecte care să ia ochii sărmanilor privitori ocazionali. Modelarea personajelor, de-



taliată la maxim, texturile rafinate, zidurile, armurile şi toate detaliile care îmbogăţesc decorurile reuşesc să seducă privirile. În special apa a fost redată fantastic: se reflectă în toate părţile, vezi distorsiuni reuşite în timp real şi lumini dinamice şi realiste, care fac din acest oraş submarin ceva cu totul ieşit din comunul jocurilor video. Ceea ce-ţi rămâne însă este sentimentul teribil de disconfort, pe care reuşesc să ţi-l incumbe deciziile morale pe care trebuie să le iei şi introspecţia pe care trebuie să ţi-o faci cu privire la gradul de umanitate pe care îl ai... Vom reveni cu un preview masiv la acest foarte promiţător joc.

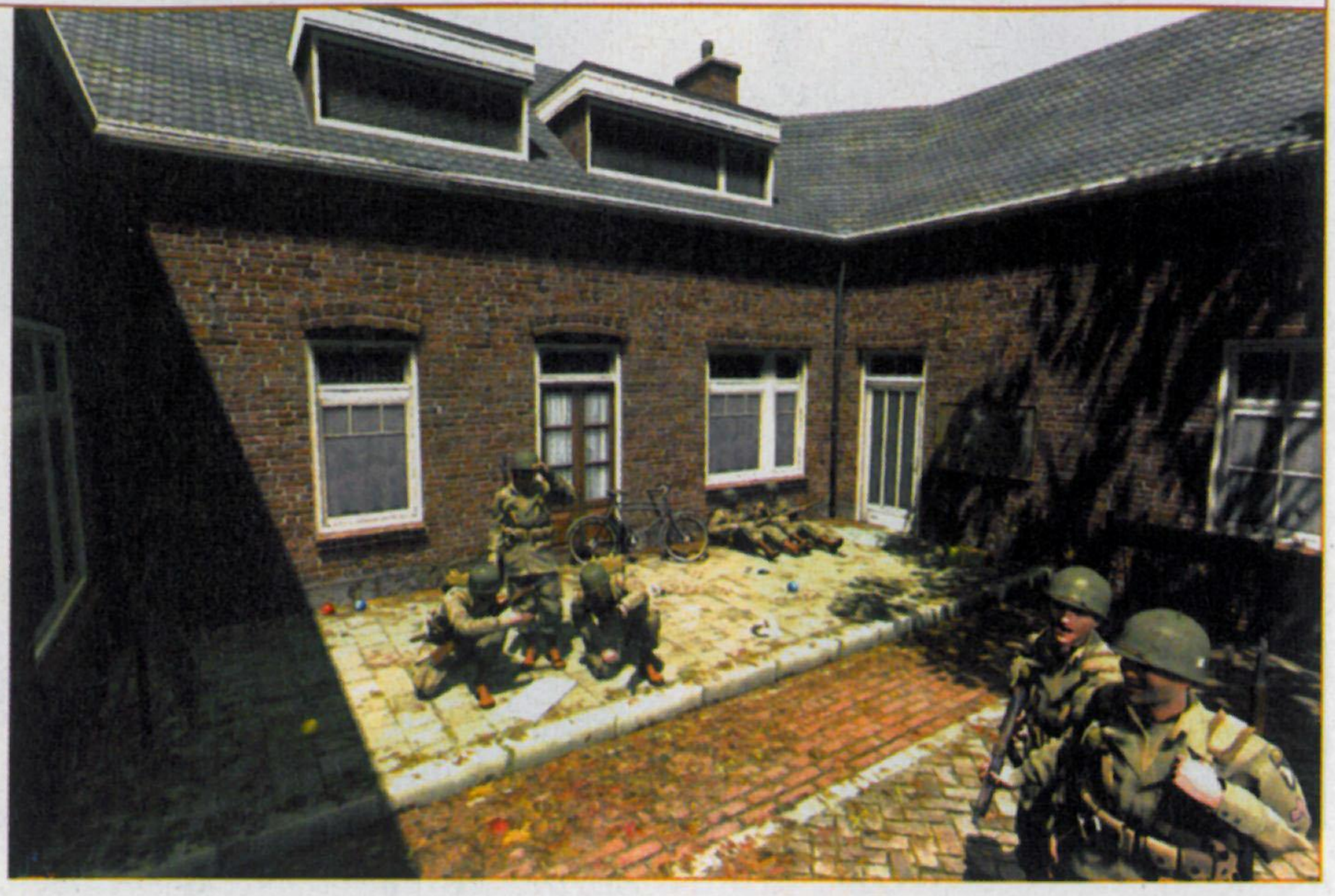
BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro



Producător: Gearbox **Publisher:** Ubisoft **Gen:** FPS Tactic **Termen:** dec. 2006 **Platformă:** PC, X360, PS3

Brothers in Arms: **Hell's Highway**





Vom purcede împreună cu Matt Baker, Joe Hartstock şi întreaga divizie aeropurtată 101 în noi misiuni, în Olanda, în timpul operaţiunii Market-Garden şi pe vom asista la faimoasa „Hell's Highway".

Prezentarea pe care am văzut-o începe într-un magazin de jucării, unde stăm şi reflectăm, probabil, la inocenţa' vârstei copilăriei şi la ororile războiului. După câteva clipe, camarazii noştri îşi fac apariţia şi discuţiile degenerează în clasicele panseuri ale soldaţilor. Din fericire, acestea sunt întrerupte de o explozie care face ţăndări vitrina magazinului. Suntem răniţi de o schijă şi, taman când orice om normal ar merge la infirmerie, se dezlănţuie iadul!

Vom comanda două grupe de răcani şi vom fi responsabili de vieţile lor. Personajele sunt bine caracterizate, de nivel cinematografic; de exemplu, la escaladarea unui zid de piatră, unul dintre soldaţi se împiedică şi cade (intelectualu' trupei, cu siguranţă!) şi, repede, un camarad se opreşte, se întoarce şi îl ajută să se ridice. O altă scenă care ne pune pe gânduri cu privire la gesturile de omenie şi camaraderie, pardon, naturaleţea personajelor virtuale, este când germanii sunt preocupaţi de o piesă de artilerie şi sunt prinşi între două focuri: patrula noastră (1) şi o alta (2). Imediat ce patrula 2 deschide focul, noi lovim adversarul mişeleşte, dar practic, din spate. Văzându-se într-o situaţie nasoală rău, adversarii nu se pun să tragă eroic în stânga şi-n dreapta, ci... se predau. Tare! Sub aspectul gameplay-ului, jocul celor de la Gearbox pare o evoluţie faţă de primele două capitole. Controlul celor două echipe pare imediat şi foarte simplu, şi vom putea comanda şi rămânerea la adăpost, foc de acoperire şi alte manevre tactice prin simpla apăsare a câtorva taste. Sub aspect tehnic, **BiA 3** se descurcă foarte bine, efectele de lumini şi umbre sunt excelente, la fel gestionarea fizicii, foarte avansată. Posibilităţile de interacţiune cu scenariul sunt multiple. În aer vuiesc avioanele, exploziile se aud de la depărtare, soldaţii noştri se pot adăposti oriunde, chiar şi sub camioane. Aşteptăm cu interes o versiune testabilă de la Ubisoft.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro



Console portabile: Nintendo DS

Consola DS a celor de la Nintendo oferă jucătorilor o experienţă unică în ceea ce priveşte gameplay-ul, folosind câteva tehnici care, până la vremea apariţiei ei, nu fuseseră folosite de nici o consolă home sau handheld. Noile perspective redate de sistemul dual-screen, noua modalitate de control, folosind atât touch screenul, cât şi o serie de comenzi vocale, precum şi noi conexiuni wireless, toate acestea au oferit producătorilor de jocuri o nouă perspectivă în industria, deja suprasaturată, a fenomenului ludic.

Producător: Capcom **Publisher:** Capcom **Gen:** 2D platformer **Termen:** trim. III 2006

Mega Man ZX

Capcom aduce câteva joculeţe din seria **Mega Man** pentru sistemele portabile Nintendo, iar printre acestea se numără şi ZX, un side-scrolling action game pentru DS. Cu două personaje jucabile, titlul de faţă se întoarce la rădăcinile sale 2D.



Producător: Kojima **Publisher:** Konami **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Lunar Knights

O legiune de vampiri însetaţi de sânge a decis că este un lucru bun să invadeze lumea şi să sugă sângele poporului cu sete de român. Ei bine, doi luptători pentru libertate se pare că au ceva de spus în această privinţă...



Producător: Square Enix **Publisher:** Square Enix **Gen:** RPG **Termen:** septembrie 2006

Final Fantasy III



Până şi DS-ul celor de la Nintendo se va bucura, în viitorul apropiat, de portarea unuia dintre faimoasele titluri **Final Fantasy**, şi anume **Final Fantasy 3**. Fericiţii posesori ai consolei se vor putea bucura acum în voie de universul celor de la Square Enix.

Producător: Griptonite Games **Publisher:** Buena Vista **Gen:** Action-Adventure **Termen:** iunie 2006

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest



Jack Sparrow şi cohorta sa de piraţi simpatici se întorc să facă tot soiul de prostioare în acest action-adventure al celor de la Griptonite Games, într-un joc inspirat din filmul omonim, cu Johnny Depp în rolul principal.

Producător: Nintendo **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Link se pregăteşte psihologic pentru o incursiune pe DS, în **Zelda: Phantom Hourglass**. Este interesant de urmărit cum se va comporta jocul pe această consolă, în special când mă gândesc la faimosul său touch screen.



Producător: Sproing **Publisher:** CDV **Gen:** TBS **Termen:** Trim. IV 2006

Panzer Tactics DS (working title)

O combinaţie simpatică între **Advance Wars** şi **Panzer General**, acest simpatic **Panzer Tactics** este un turn-based tactical game simplist, însă în acelaşi timp, destul de profund, în care vom manevra tot soiul de tancuri pe câmpul de luptă.



Producător: Square Enix **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-RPG **Termen:** trim. IV 2006

Children of Mana



Seiken Densetsu (adicătelea **Children of Mana**), este sequel-ul lui **Sword of Mana** şi ne va oferi, în plus, posibilitatea de a juca un mod cooperativ de până la patru jucători simultan. Eh, **Mana** asta, o sursă foarte colerică, iar acum are şi prunci.

Producător: Noise **Publisher:** Nintendo **Gen:** 3D Fighting **Termen:** Trim. IV 2006

Custom Robo Arena



Nimic mai simplu: îţi pui în folosinţă talentele de inginer profesionist român pentru a construi un roboţel mai distrugător decât o bombă atomică, apoi intri cu el într-o arenă împotriva altor roboţi, pentru a-ţi demonstra superioritatea.

Producător: Konami **Publisher:** Nintendo **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Castlevania: Portrait of Ruin

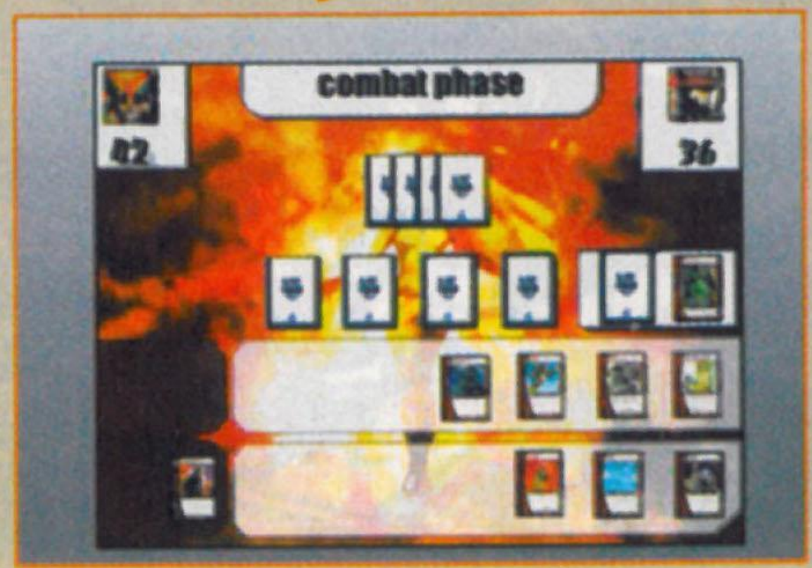
Castlevania: Portrait of Ruin le va permite jucătorilor să intre, pe rând, în pielea celor două personaje principale, Jhonatan şi Charlotte, în încercarea lor de a-şi îndeplini misiunea. Fiecare dintre ei, cu avantajele şi dezavantajele sale.



Producător: Konami **Publisher:** Nintendo **Gen:** TCG **Termen:** trim. IV 2006

Marvel Trading Card Game

Bazat pe Vs. System Trading Card Game al celor de la Upper Deck, jocul de faţă introduce panoplia completă de eroi Marvel, Spiderman, X-Men, the Avengers, Gigi Becali, precum şi alţii, într-un Trading Card Game clasic.



SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Tilted Mill Ent. **Publisher:** Vivendi Universal **Gen:** Strategie **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC





Caesar IV

Faimoasa serie de strategie care ne-a făcut atâtea nopţi albe în secolul trecut, apare acum în hăinuţe noi, cu un engine 3D, deşi acesta va fi mai degrabă de decor decât cu implicaţii reale în gameplay, cum s-a întâmplat şi cu **Sim City 4**.

Camera, chiar dacă poate fi rotită şi zoom-ată după bunul plac, rămâne exclusiv bird eye şi senzaţia nu pare să difere foarte mult de ceea ce probam în **Caesar 3**. Adevăratele noutăţi vin mai degrabă din parte mecanicilor gestionale, ca de exemplu, distribuirea resurselor. Unul dintre defectele capitolului precedent era acela că aveam întotdeauna ţăranii ocupaţi cu trasee automate pentru procurarea de hrană şi materiale, pe când acum locuitorii vor profita de noul sistem de sarcini bazat pe instalarea de pieţe în diferitele cartiere. O altă noutate o reprezintă sistemul de clase sociale, dezvoltat în aşa fel încât să cuprindă trei caste, fiecare necesitând o gestionare diferită pe baza unui model de necesităţi şi dorinţe. De exemplu, fiecare clasă socială necesită un tip de distracţie diferit (de la teatru la Colosseum) şi acum se poate vedea relaţia oricărei străzi cu centrele de distracţie de care ţine, izolându-se, deci, prin culori diferite ariile urbane care nu sunt deservite. Edificiile au fost reproduse în 3D potrivit unui stil estetic asemănător graficii 2D a seriei, cu clădiri bogate în detalii şi populate de persoane care sunt tot timpul în mişcare, cel puţin până ce edificiul este funcţional. Ca în trecut, orice element de pe hartă este animat în aşa fel încât să ne arate dintr-o singură privire cum stau treburile, dacă avem probleme sau nu, fără ca aceasta să îngreuneze interfaţa cu indicatoare inutile, simboluri şi alte bla, bla-uri. De exemplu, dacă este construit un atelier departe de stradă, vom vedea omuleţii plictisindu-se pe băncuţele de lemn (ca la ţară, la noi), în loc să forfotească cu lucrul. Nu lipseşte noua versiune a sistemului de temple şi sanctuare ca să mulţumim diferitele divinităţi ale Pantheonului latin, şi s-a lucrat mult la legătura dintre alegerea propriilor zei protectori şi direcţia către care să ne orientăm dezvoltarea oraşului (comerţ, cultură, militar etc.). Apropo de componenta militară, şi aceasta s-a bucurat de o atenţie specială, chiar dacă este concentrată pe aspectele economice, cum sunt necesitatea plătirii trupelor, hrănirea acestora sau dedicarea unei părţi din resursele şi materialele disponibile construcţiei de arme în detrimentul laturi civile. În fine, jocul se prezintă ca o continuare convenţională, cu unele inovaţii tehnologice, dar care nu vrea să se desprindă de seria devenită celebră.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

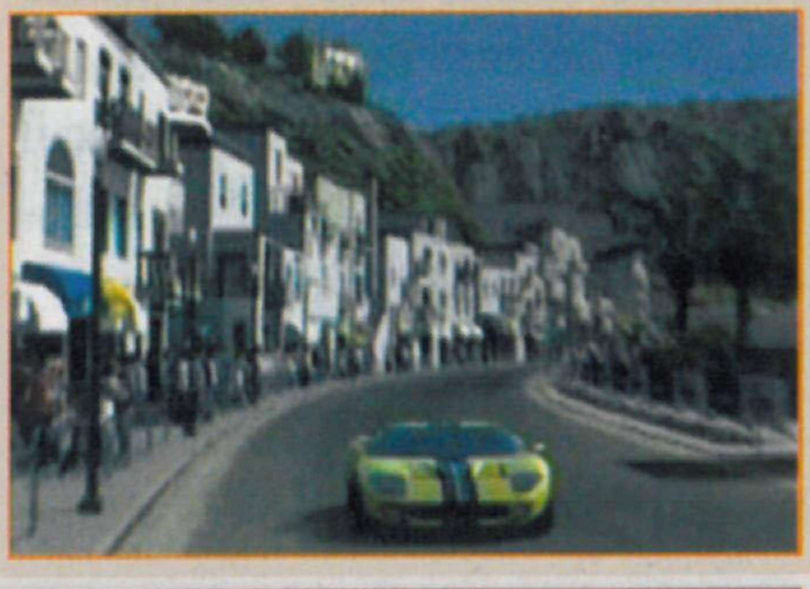


Console portabile: PSP

Consolele portabile sunt extrem de comode. Pe asta o ştim cu toţii. Şi, cu cât mai multă performanţă ne oferă una, cu atât suntem mai fericiţi. PSP-ul celor de la Sony oferă o alternativă viabilă faţă de orice se găseşte momentan pe piaţă, cu o structură internă ce evoluează pe zi ce trece. Atât consolă de jocuri, cât şi mediu de stocare, PSP-ul şi-a făcut prieteni până şi în România, iar paleta de jocuri pe care producătorii au pregătit-o (şi o pregătesc în continuare) pentru acest handheld este extrem de variată.

Producător: SCEA **Publisher:** Sony **Gen:** Racing **Termen:** trim. IV 2006

Gran Turismo 4 Mobile



SCEA a decis să îşi mute populara serie de racing şi pe platformele portabile, începând cu PSP-ul celor de la Sony. Drept pentru care pasionaţii de viteză se vor putea, în curând, bucura de o grămadă de bolizi ce zburdă pe străzi ca albina din floare în floare.

Producător: Creat Studio **Publisher:** Konami **Gen:** FPS **Termen:** 2007

Coded Arms: Contagion



Sequelul primului FPS apărut vreodată pentru PSP, **Coded Arms Contagion** te pune în rolului unui soldat de elită care pătrunde în lumea virtuală pentru a opri o serie de cyberterorişti ce vor să hecărească bazele militare secrete.

Producător: Namco **Publisher:** Sony **Gen:** RPG **Termen:** TBA

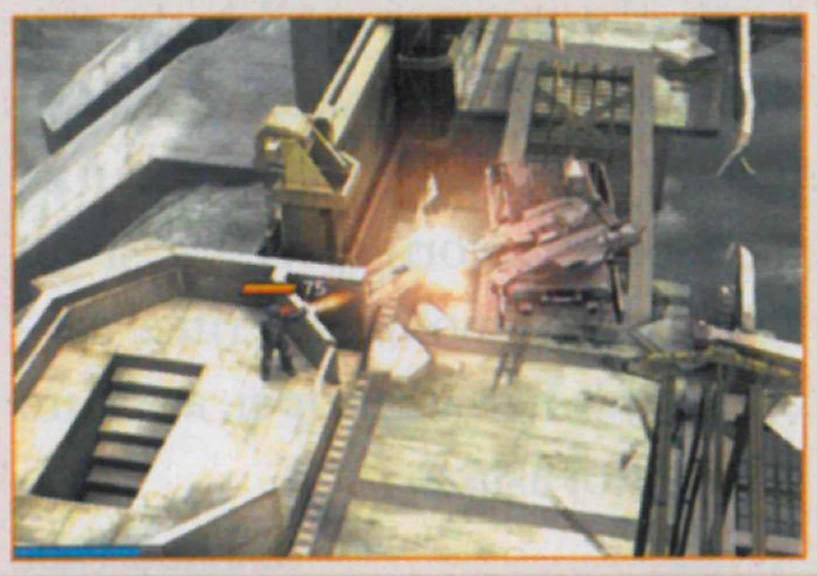
Tales of Eternia



RPG-ul celor de la Namco este o conversie a titlului omonim ce rula, în 2001, pe Playstation şi care, pentru dosar, a fost intitulat **Tales of Destiny 2** în Statele Unite. Un old school RPG cu o grămadă de cut-scenes anime, jocul de faţă este un clasic.

Producător: Guerrila **Publisher:** SCEA **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006

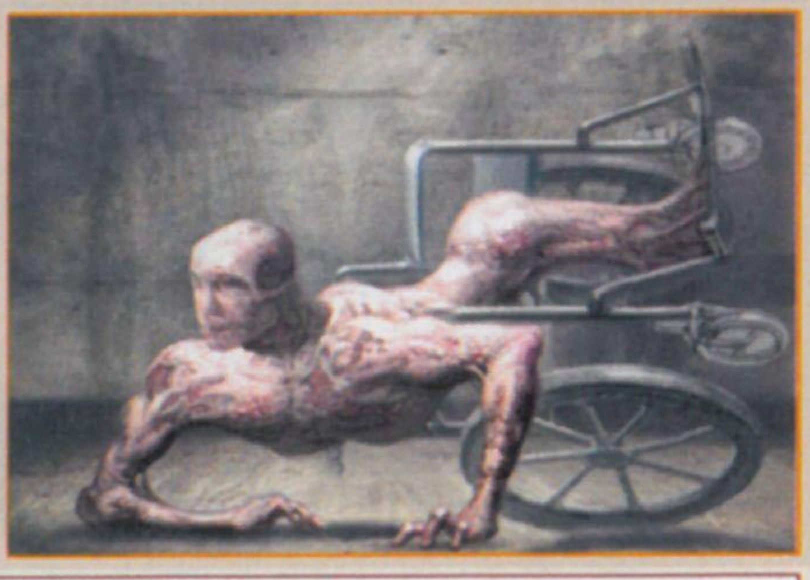
Killzone: Liberation



Asemănător tizului său de pe Playstation 2, **Liberation** se va desfăşura într-un mediu măcinat de un război post-modern, în care jucătorul trebuie să facă pe dracu-n patru ca să-şi păstra pielea intactă, fără găuri făcute de gloanţe.

Producător: Konami **Publisher:** Konami **Gen:** Action-Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Silent Hill: Origins (working title)



Acest prequel **Silent Hill** pentru PSP ne poartă ca gândul undeva la începuturile seriei, atunci când oraşelul nu era nici atât de înfricoşător, nici atât de... fatal vizitatorilor. Aventurile se vor împleti armonios cu seria, urmând să apară multe personaje cunoscute.

Producător: SCEE London **Publisher:** SCEA **Gen:** Adventure **Termen:** trim. IV 2006

Gangs of London



Chiar dacă jocul a renunţat la numele iniţial al seriei pentru Playstation 2, **The Gateway, Gangs of London** încă păstrează stilul jocurilor criminal-action dezvoltate de studiourile Sony London, cu excepţia că acum se pune un accent mai mare pe close quarter combat.

Producător: SCEJ **Publisher:** NIS America **Gen:** RPG **Termen:** iulie 2006

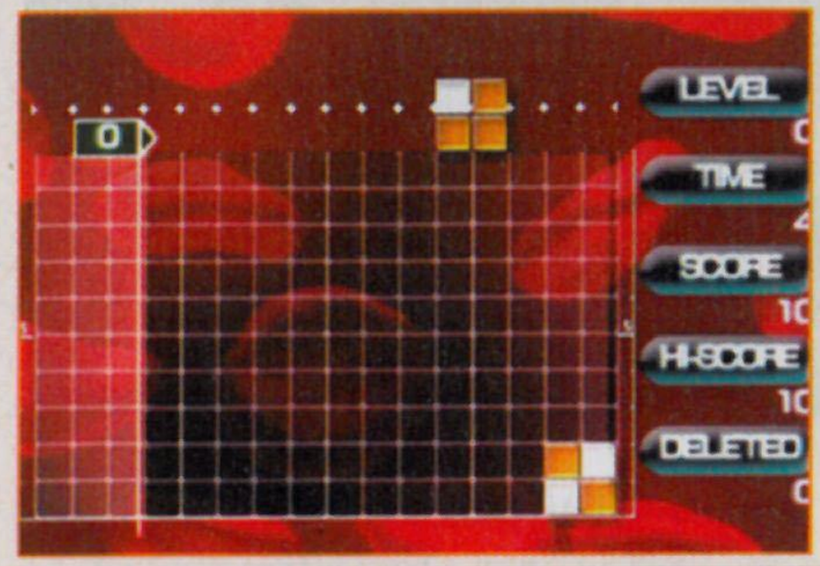
Blade Dancer



Un RPG în care vom putea juca fie singuri, fie în mod cooperativ, împreună cu alţi trei prieteni, **Blade Dancer** aruncă personajele într-o luptă pe viaţă şi pe moarte împotriva unui Dread Knight şi a cohortelor sale de monştri.

Producător: Q Entertainment **Publisher:** Buena Vista **Gen:** Puzzle **Termen:** trim. IV 2006

Lumines II



După cum se pare, sequel-ul titlului de succes **Lumines**, intitulat Puzzle Fusion, este complet în proporţie de 80%, promiţând să aducă o grămadă mare şi nouă de puzzle-uri, pentru a ne pune creieraşele afumate în mişcare.

Producător: Namco Bandai **Publisher:** Namco Bandai **Gen:** Jet Sim **Termen:** trim. IV 2006

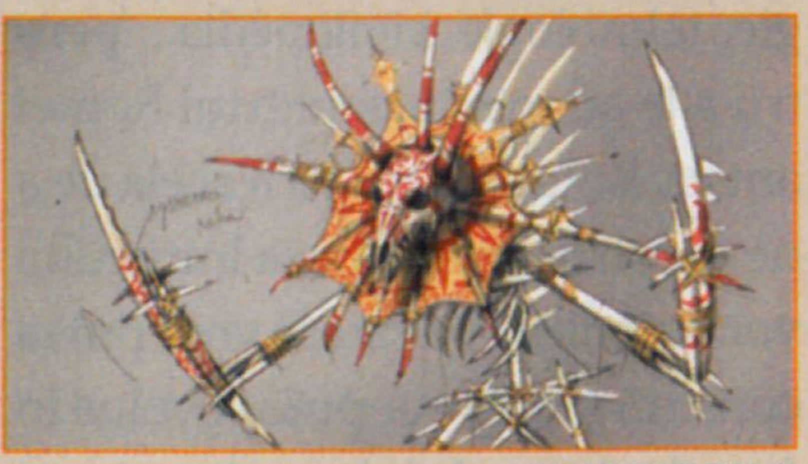
Ace Combat X: Skies of Deception (working title)



Seria **Ace Combat** îşi va găsi un locşor fierbinte la sânul consolelor portabile, cu acest **Skies of Deception** ce se îndreaptă alegru spre PSP. Departe de a fi la fel de story-driven ca ceilalţi membrii ai seriei, jocul se va orienta pe "shooting down enemy planes".

Producător: People can Fly **Publisher:** Dreamcatcher **Gen:** FPS **Termen:** noiembrie 2006

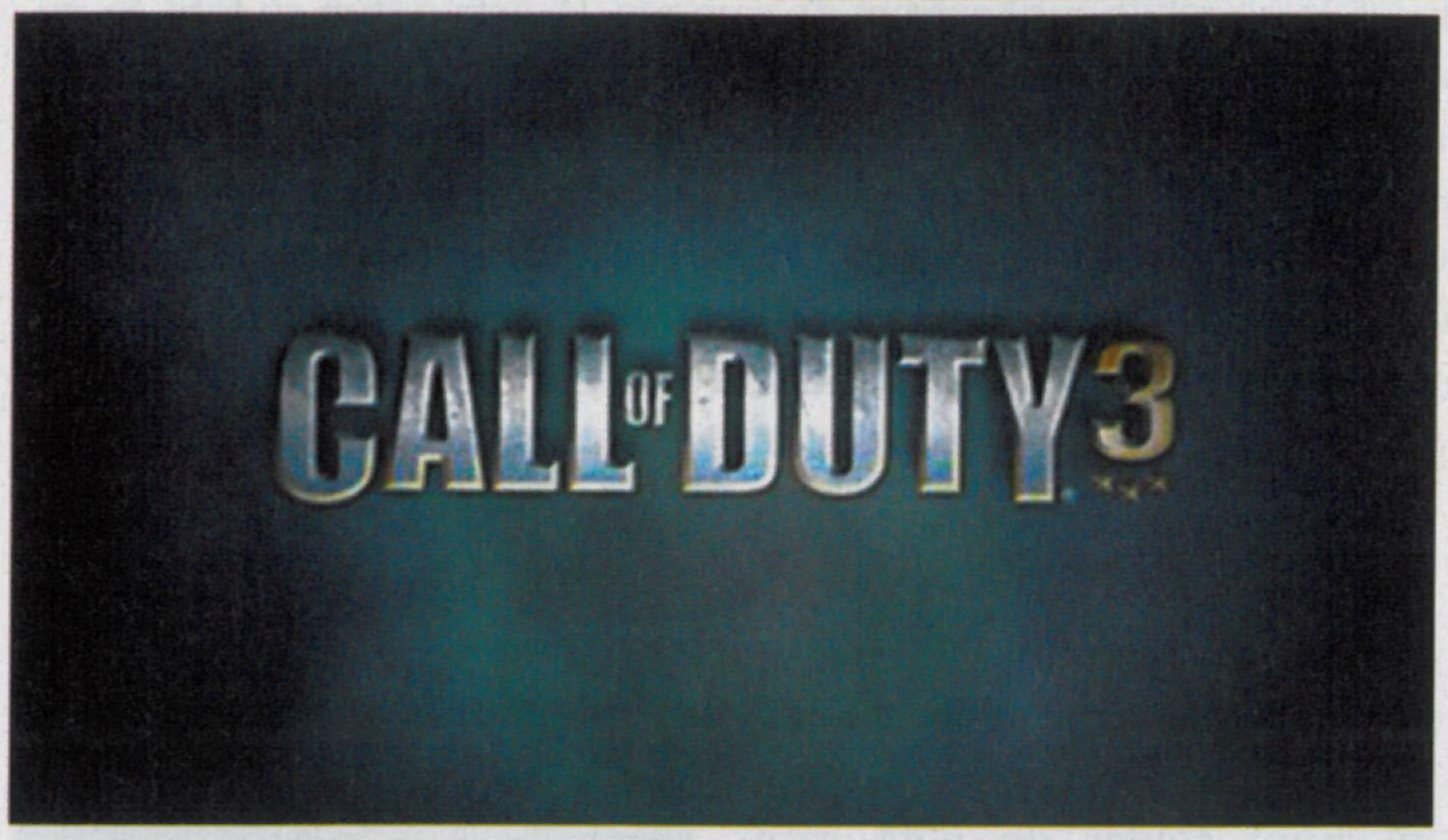
Painkiller: Hell Wars



Dotat cu engine-urile PAIN şi Havok 2.0, **Painkiller** se îndreaptă cu avânt pionieresc spre consolele Sony, pentru a împărţi tone de muniţie în sute şi mii de monştrii ai iadului ce vor să invadeze pământul. Adrenalină, dom'le. Şi clic de butoane.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: TBA **Publisher:** Activision **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** Multi



Call of Duty 3

Era probabil de aşteptat. La E3, standul Activision a găzduit, pe lângă multe alte minunăţii, zvonul cum că ni se pregăteşte cea de-a treia parte din franciza **Call of Duty**, aceasta urmând a apărea pe PS2, PS3, Wii, Xbox, şi Xbox 360. Prin ochii a patru soldăţei aliaţi, **Call of Duty 3** va aduce jucătorul mai aproape de atmosfera tumultuoasă a celui de-al doilea Război Mondial, într-o serie de scenarii ce cuprind (evident) debarcarea din Normandia (care pare a fi laitmotivul tuturor jocurilor de gen din istorie), eliberarea Parisului (pentru care francezii ar trebui să fie recunoscători), precum şi tot soiul de alte momente critice care au definit harta Europei, aşa cum o ştim noi astăzi.

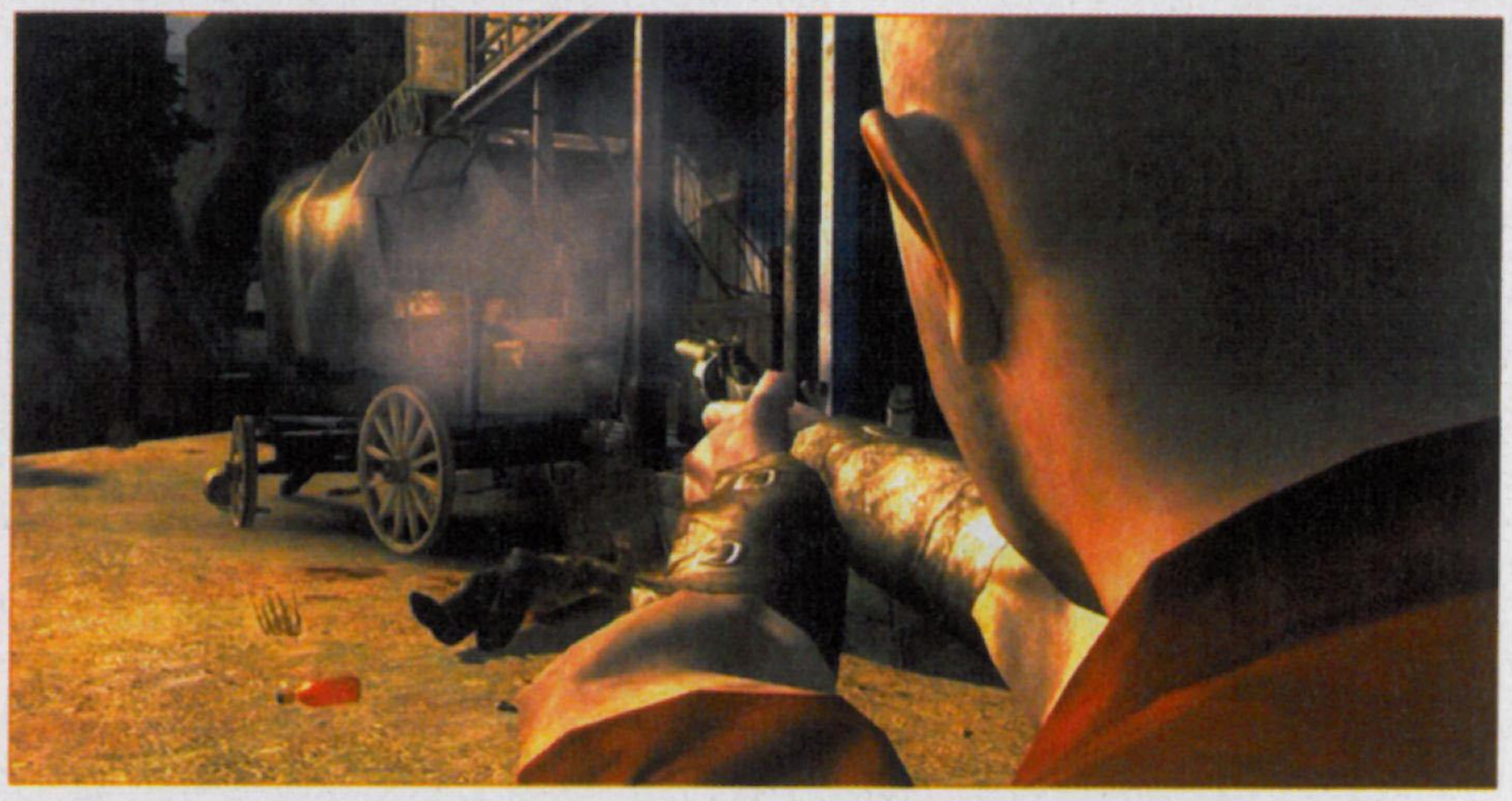
SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Techland **Publisher:** Ubisoft **Gen:** FPS **Termen:** sept. 2006 **Platformă:** PC

Call of Juarez

Foarte puţine jocuri au abordat această temă de-a lungul timpului, în special la capitolul FPS-uri. Îmi aduc aminte de **Outlaws** şi de mai recentul **Gun**, însă shooterele western au cam lipsit cu desăvârşire din peisajul gameristic. Jocul de faţă se autoproclamă cu mândrie primul FPS western „serios", ţintind să recreeze un Vest Sălbatic cu adevărat realist, cu detalii de mediu subtile, cu voice actors împrumutaţi de pe plaiurile sud-americane, precum şi cu o serie de arme specifice epocii respective. Ni se promit o grămadă de dueluri à la John Wayne, scandaluri prin birturi, până şi un bici cu care ne putem maltrata inamicii. La o adică, tot ce găsim într-un film western, vom regăsi şi aici. Aşteptăm cu interes şi răbdare de fier.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Firefly Studios **Publisher:** 2K Games **Gen:** Strategie **Termen:** iulie 2006 **Platformă:** PC

CivCity: Rome



CivCity este un fel de **Civilization** la scara unui oraş. Jocul reia elementele de gameplay ale celebrului **Civ**: religie, tehnologie, civilopedia... pentru a le adapta în contextul Romei antice. Rolul nostru va fi acela de a ne construi oraşul. Baza întregului vor fi clădirile pe care le vom putea construi şi care vor putea evolua în funcţie de gradul de mulţumire al locuitorilor. Cu cât populaţia este mai mulţumită, cu atât mai mult ne vom putea dezvolta oraşul, şi locuinţele vor fi mai complexe. Exact ca în seria **Caesar**, vom putea colecta impozite care ne vor umple cuferele. Engine-ul 3D ne va permite un nivel de zoom până aproape de sol, iar acoperişurile clădirilor vor deveni transparente ca să putem vedea totul în interior.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

Producător: Firaxis **Publisher:** 2K Games **Gen:** TBS **Termen:** iulie 2006 **Platformă:** PC

Civilization 4: Warlords

Primul add-on al referinţei **Civ 4**, **Warlords**, vine cu multe noutăţi. Conţinutul se vede boost-at de apariţia a şase noi civilizaţii care vor fi însoţite de unităţi şi clădiri unice, trei minuni noi şi noi resurse. În special cele opt scenarii noi ne reţin de pe acum atenţia. Unul dintre acestea ne va cere să distrugem totul... Dacă vom construi cea mai umilă clădire sau dacă vom înnoda alianţe, vom pierde puncte! Pe scurt, va trebui să fim foarte răi şi să cucerim teritoriu cât încape. Eh, cu asta chiar că se schimbă scenariile tradiţionale.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro



Producător: EA LA **Publisher:** EA **Gen:** RTS **Termen:** 2007 **Platformă:** PC



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

EA nu a ezitat să se laude la standul de la E3 cu **Tiberium Wars**, următorul titlu din celebra franciză **Command and Conquer**, prezentând admiratorilor câteva trailere noi, precum şi o demonstraţie de gameplay. Primul filmuleţ a jucat mai mult un rol introductiv, spunând povestea din spatele jocului





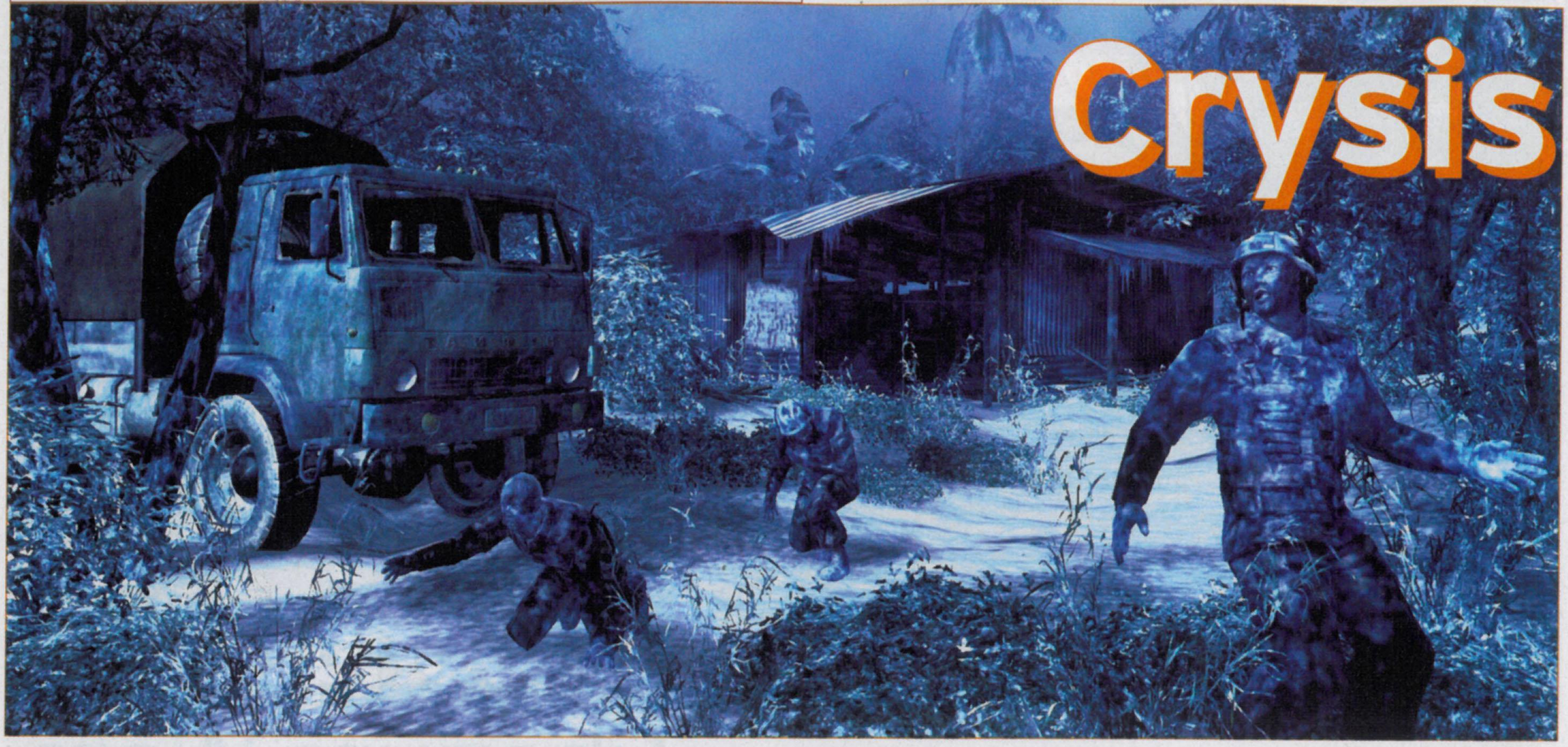
mai ceva ca bunicul la gura sobei, din perspectiva, se pare, a eroului principal, un bio-chimist activ în cadrul GDI. Acesta a asistat la metamorfoza pământului, după ce o substanţă misterioasă, numită Tiberium (despre care se sugerează că este de natură extraterestră), şi-a făcut maiestuoasa apariţie pe plaiurile mioritice. Conform trailerului, Tiberiumul se comportă asemenea unei boli ecologice, transformând absolut orice lucru cu care intră în contact în şi mai mult Tiberium. Se pare că facţiunea „pozitivă" a francizei, GDI (Global Defense Initiative), a fost fondată în secret pentru a menţine secretul despre existenţa acestei ameninţări, cel puţin până când se va descoperi adevărata natură a substanţei împricinate. Şi cum, evident, lucrurile nu aveau cum să meargă ca la carte, băieţii răi, organizaţia NOD, condusă de genialul Kane, au descoperit un potenţial enorm în Tiberium ca o sursă puternică de energie alternativă. Ergo, scandalul.

Din demonstraţia de gameplay, primul lucru ce mi-a sărit în ochi a fost reîntoarcerea pe câmpul de luptă a scout-urilor Orca şi a tank-urilor Mammoth. Mike Verdu, producătorul executiv, a sugerat faptul că fanii vor primi pe tavă o grămadă de vechi cunoştinţe pierdute în negura timpului, precum şi o grămadă de referinţe relativ la povestea jocului îngropate în diverse aspecte ale acestuia, de la cut-scenes cinematice, la briefing-urile de la începutul misiunilor, până la discuţiile dintre unităţi în timpul luptelor. Cu toate acestea, în ceea ce priveşte aspectul vizual al jocului (din ce ne-a fost prezentat până acum) nu aduce deloc cu seria **Command and Conquer**. Am avut parte de o perspectivă zoomed asupra unor unităţi extraordinar de bine detaliate, plasate undeva într-o zonă de deşert – plus o grămadă de efecte de lumini, create special pentru a mima efectul razelor solare ce se reflectă din nisipul arzător al deşertului. Per ansamblu, mi-a lăsat o senzaţie de peisaj post-apocaliptic foarte, foarte bine conturat. Cum pot spune că sunt un fan al acestei francize, degetele îmi tremură în aşteptarea lui **Tiberium Wars**, programată undeva prin 2007. Sper doar să nu dezamăgească.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Crytek Studios **Publisher:** Electronic Arts **Gen:** FPS **Termen:** 2007 **Platformă:** PC

Crysis



Deposedaţi de licenţa **Far Cry**, germanii de la Crytek îşi stăpânesc încă engine-ul lor 3D şi noua creaţie pe care o dezvoltă pe acesta. Băieţii s-au pus repede pe lucru şi s-au lansat în producerea unui nou FPS, **Crysis**, ale cărui prime imagini şi filmuleţe ne-au cam luat ochii tuturor... La cea mai mare expoziţie de jocuri din lume, **Crysis** trebuia să arate ce poate într-o versiune jucabilă, nu-i aşa? Eh, jucabilă, da, dar controlată exclusiv de producător şi inaccesibilă muritorilor de rând.

Destul de generoşi, producătorii jocului au ales să prezinte două niveluri din joc, şi nu unul singur cum fac majoritatea studiourilor în timpul E3. Unul dintre niveluri ne prezintă un portavion distrus, în care exploziile se ţin lanţ. Eroul, care supravieţuieşte, desigur, acestei catastrofe, încearcă să ajungă la suprafaţă, ajutându-şi şi camarazii mai puţin norocoşi; foarte curând va trebui să se confrunte cu un fel de bestie ciudată, rea şi foarte agresivă. Suspectăm repede că nava a fost atacată de alieni belicoşi şi sosirea pe puntea portavionului ne confirmă această briliantă ipoteză: vedem acolo o frumuseţe de păianjen mare de câţiva metri, impecabil modelat şi animat, pe care va trebui să-l pregătim pentru insectar înainte de a ne lua zborul la bordul unui elicopter. Secvenţa pune în valoare calităţile engine-ului Crytek, prin multiplicarea efectelor de căldură sau norii de fum, foarte realişti. În plus, scenarizarea foarte apropiată de War of the Worlds, cu nopţi înstelate şi monştri care trag cu lasere ne dau un ansamblu impresionant din punct de vedere grafic. Modelarea copacilor şi a frunzelor aruncă în aer tot ce am putut să vedem până acum. Bogată şi foarte detaliată, vegetaţia se unduieşte în bătaia vântului, lăsându-ne să vedem un adversar cu AI bunicel sau dându-ne posibilitatea, uneori, să ne camuflăm. Cu frunze în faţă şi frunze în spate, ai mai puţin senzaţia că te refugiezi într-un poligon texturat de clorofilă, cum este cazul altor FPS-uri. O singură grenadă, cea mai slab nutrită rafală scot coaja de pe arbori sau îi doboară pe cei mai firavi, într-un zgomot realist de frunze rupte, petele de sânge se imprimă în pământ după fiecare luptă, cel puţin, după fiecare luptă contra adversarilor umani. Dincolo de aceste consideraţii tehnice, jocul este foarte simpatic, foarte asemănător lui **Far Cry** (he, he, ştiu că asta aţi vrut să auziţi!), atât în ceea ce priveşte controlul, cât şi maniera în care reacţionează personajul la gloanţele pe care le încasează... adică, senzaţia de joc este aceeaşi. Vom reveni, cu siguranţă, asupra acestui promiţător FPS.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro











Curiozităţi d'ale E3-ului

La E3 se discută chestii serioase. Cât va costa consola X, cum va arăta jocul Y, sau cu cât va fi achiziţionat producătorul Ţ. E un festival anual, ce se transformă, cu fiecare ediţie, într-o prosperă afacere a universului ludic. Ei bine, există şi scăpări, şi chestii amuzante, prea puţine, ce-i drept, pentru că noi nu am fost acolo să facem tămbălău. Pardon, IAR nu am fost acolo. De exemplu, cei de la NCsoft, binecunoscuţi prin pasiunea lor febrilă pentru invadarea pieţei cu cât mai multe MMO-uri, au înşfăcat o amendă cum scrie la carte de la organizatori, pentru că au urlat prea tare. Mai exact, standul acestor simpatici producători a fost împânzit, se pare, cu tot soiul de boxe, amplificatoare şi mai ştiu eu ce alte instrumente muzicale ce îmi depăşesc afonia, unde se cânta live în mod repetat, pentru promovarea viitorului MMO, intitulat mai mult decât sugestiv **Tabula Rasa**. Publicul, mai ceva ca la şedinţele şi congresele de pe timpul regretatului nostru dictator, era încurajat să aplaude cât se poate de tare (fiind, probabil, răsplătit cu biscuiţi, o palmă după ceafă sau cu o privire născătoare de testosteron din partea fetelor prezente la stand), pentru a-şi arăta nerăbdarea feroce în aşteptarea susnumitului MMO. Organizatorii nu au stat pe gânduri şi le-au trântit sub nas celor de la NCsoft o amendă de parcare în valoare de 5000 USD (o sumă modică pentru un producător care scoate destui bani din vânzarea lui **Guild Wars**). Oficialii companiei au început să bocească şi să se lamenteze cum că şi celelalte firme prezente la reuniunea familială şi colegială E3 au făcut gălăgie. Le-aş spune ce mi-a zis şi mie mama: dacă un prost se aruncă în fântână, te arunci şi tu după el?

În altă ordine de idei, în universul consolelor, cărţile par a fi deja făcute. Cei de la Nintendo şi cei de la Microsoft au făcut un pact nescris şi au început să îi ia peste picior pe reprezentanţii Sony, aducând subtile şi dureroase aluzii la conceptul PS3-ului şi, în mod special, la preţul fabulos cu care consola Next-Gen decide să-şi facă apariţia pe piaţă. Unul dintre oficialii Microsoft a declarat, plângând/râzând în hohote că, de banii ăia, un gamer adevărat îşi poate lua un X360, un Wii, şi mai poate bea şi ceva litri de bere pentru a-şi astâmpăra setea provocată de furnicăraia E3-ului. Eu unul mă mulţumesc cu un Wii, cu acei litri de bere, iar de restul banilor prefer să-mi iau o cuşmă de miel ca a bunelului Iliescu. Cred că tot atât costă.

Şi să nu uit, problema toaletelor. Doamne fereşte! Cică a fost jale. Atât de jale, încât băieţii de la Game Daily au făcut şi un Top 10 al motivelor pentru care trebuie să mergi la toaletă. În locul lor, îl făceam banner şi îl arătam organizatorilor. E de înţeles, totuşi, de ce nevoile fiziologice trebuie, uneori, stăpânite cu o desăvârşire yoghină, fie că e o coadă la budă mai ceva ca la farmacie în ziua în care se dau compensatele, fie că mirosul pătrunzător de trandafiri şi crizanteme este înlocuit, treptat, cu unul ceva mai medicinal, fie că... ei bine, fie că e mai important să faci un hands-on pe **Neverwinter Nights 2** decât să asculţi sfaturile colonului.

Anyway... Vă las în compania acestor dame din jurul articolului... sincer, nu ştiu cum au scăpat de la mine din cameră.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



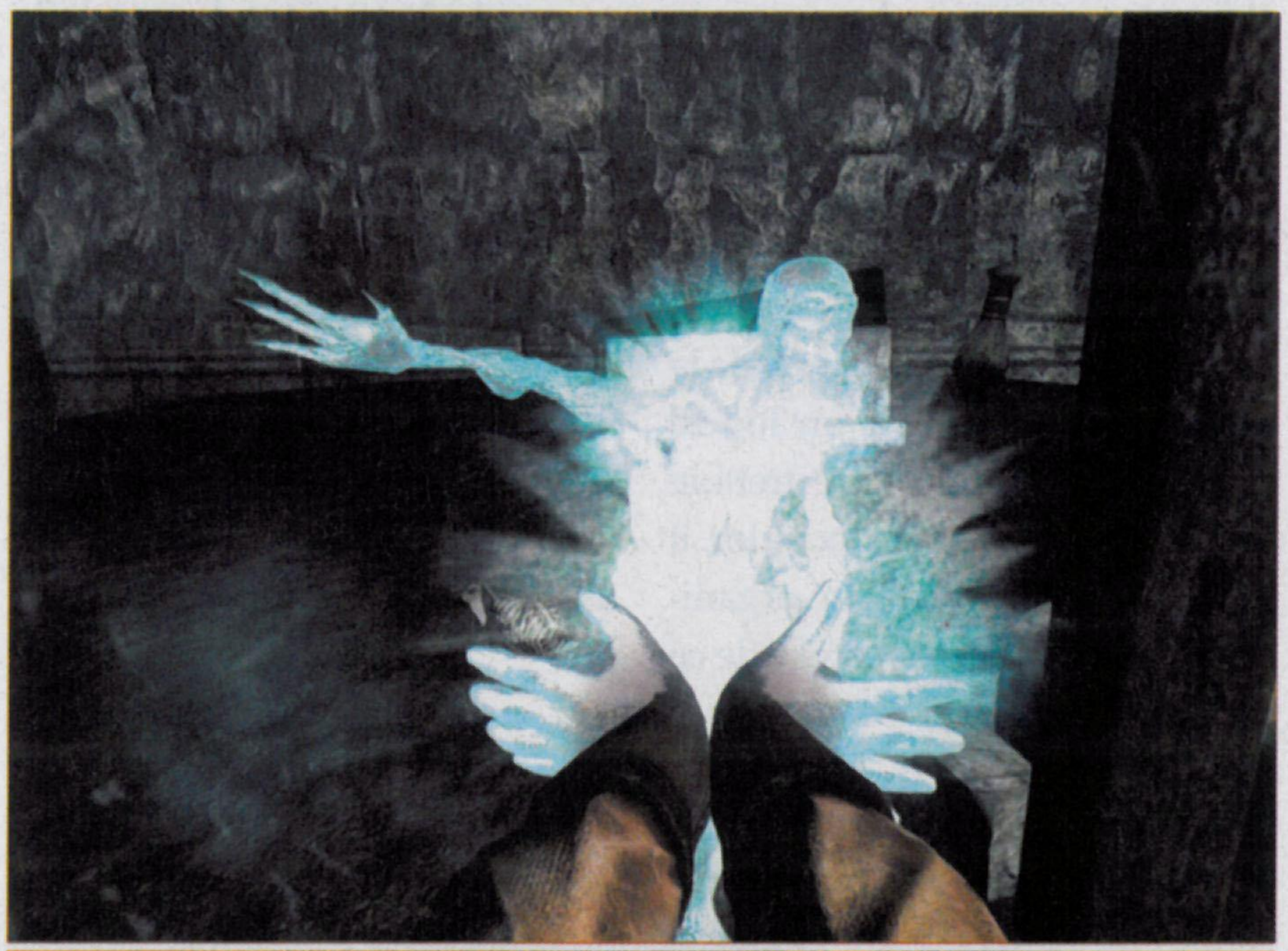
Producător: Arkane Studios **Publisher:** Ubisoft **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC





Dark Messiah of Might and Magic

Seria **Might & Magic** trăieşte! Deşi 3DO nu mai e decât o frumoasă amintire a vremurilor de mult apuse, Ubisoft face tot posibilul să jupoaie cât mai multe piei de pe preţioasa franciză. După un **Heroes of Might and Magic V** care va împărţi fanii, în toamnă soseşte şi al doilea joc de acţiune bazat pe această minunată lume fantasy. Cel puţin, titlul are legătură cu **M&M**, că restul pare să fi preluat de prin alte părţi.





Dezvoltarea lui **Dark Messiah** le-a fost încredinţată băieţilor de la Arkane Studios, responsabili pentru comiterea lui Arx Fatalis (un RPG considerat revelaţia lui 2002). Ne-am obişnuit deja cu ideea că jocurile **M&M** ori erau RPG-uri realizate în dulcele stil clasic, ori TBS-uri în toată regula. O singură anomalie a existat până acum, şi anume Action-adventure-ul **Crusader of Might & Magic**. Acum o avem şi pe a doua, **Dark Messiah**. Fiind conceput ca un joc de acţiune first-person, a suferit o modificare completă a sistemului de luptă, şi nici măcar grafica nu urmăreşte linia impusă de episoadele anterioare. Gurile rele spun că există prea multe asemănări între **Arx Fatalis** şi **Dark Messiah** (ba mai mult unii l-au şi botezat **Arx Fatalis 2**). Elementul cheie al povestirii este un mesia întunecat la faţă şi la gânduri care se scoboară până pe ţinuturile Ashan-ului, unde începe să-şi facă de cap, asuprind populaţia şi cucerind vastele câmpii, dealuri, munţi, ape şi tot ce mai vede prin jur. Singura speranţă rămâne Sareth, un erou antrenat special, care se pricepe la mânuirea paloşelor şi spadelor, la rostirea formulelor magice şi la jucatul de-a v-aţi ascunsa cu monştri. Noroc că nu au făcut din el o salată de varză care are de toate, specializarea sa trebuind aleasă încă de la începutul jocului: luptător, magician sau asasin. Pe parcursul a 12 niveluri vom afla cum evoluează relaţia dintre cei doi şi cum se termină idila.

Un lucru neobişnuit a fost apariţia lui Gabe Newell în jurul jocului. Explicaţia este că şi acesta va fi croit pe Source, engine-ul minune al celor de la Valve văzut în **Vampire: Bloodlines**, **Half-Life 2** şi în **Sin: Episodes**. Acest lucru ne duce cu gândul la o grafică de ultimă oră şi un sistem fizic realist. Designerii promit animaţii detaliate, respectiv mişcări unice şi spectaculoase pentru fiecare personaj în parte. În principiu, majoritatea elementelor de decor vor putea fi folosite în timpul înfruntărilor. Producătorii au mai vorbit de un arsenal cuprinzător, de un AI deştept foc, de varietate, de miere şi lapte şi Canaan, atrăgând priviri cel puţin ironice. Dacă totul merge bine, toamna vom putea culege, odată cu strugurii, şi acest nou joc care pare ca nuca în perete dacă ne gândim la celelalte jocuri **M&M**. Dar să nu ne pripim şi să vedem ce va ieşi.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: Liquid Entertainment **Publisher:** Buena Vista Games **Gen:** Simulator
Termen: trim. IV 2006 **Platformă:** PC



Desperate Housewives

Nevestele disperate se scoboară din serial şi păşesc pe calea celebrităţii şi pe micile (mai mult sau mai puţin) ecrane ale monitoarelor noastre. Buena Vista (ramura Disney care se ocupă cu divertismentul interactiv) a prezentat la expoziţie cu mare entuziasm jocul bazat pe cea mai nouă licenţă achiziţionată. Practic, **Desperate Housewives** va fi, din cât se vede şi din imagini, o clonă de **Sims**, cu diferenţa că acum vei controla viaţa uneia dintre neveste dispera(n)te. Aceasta după ce se mută în Wisteria Lane se şi apucă de treabă dezlegând, deznodând, investigând şi descoperind toate scandalurile casnice care colcăie sub aparenţa de viaţă liniştită şi normală. În joc vor apărea toate personajele deja bine cunoscute cu care vei putea (şi va trebui la greu) interacţiona: Bree, Gabrielle, Lynette, Susan, Edie. Evenimentele se vor desfăşura în concordanţă cu scenariul original scris de Scott Sanford Tobis. Punctele culminante ale jocului vor fi momentele când va trebui să te furişezi prin casele vecinelor sau să flirtezi cu soţii acestora, pentru a avea noi subiecte, pentru prelungitele partide de bârfe. În afară de acestea, ca într-un episod **The Sims** clasic, va trebui să ai grijă de felul în care arăţi, să-ţi decorezi casa, să mergi la cumpărături şi să întreţii casa, grădina şi familia (dacă-ţi mai rămâne timp).



Producător: Gas Powered Games **Publisher:** 2K Games **Gen:** RPG
Termen: septembrie 2006 **Platformă:** PC

Dungeon Siege II: Broken Worlds

Se pare că şi cei de la Microsoft s-au săturat să o tot dea în chix cu **Dungeon Siege**, şi au renunţat la franciză. Noul posesor fericit al donjonului şi al atacatorilor acestuia este ambiţiosul 2K Games. În mijlocul bucuriei, ei au şi prezentat primul add-on (unii speră că şi ultimul) pentru al doilea episod al seriei. Expansion-ul botezat Broken World promite pe lângă o campanie nouă, un nou sistem de joc care să permită jucătorilor să-şi făurească personaje multiclass, o nouă rasă şi bineînţeles inevitabilele item-uri noi printre care arme şi armuri proaspete. Noul conţinut promite o durată de circa 10 ore în cazul parcurgerii quest-urilor principale la care se mai adaugă încă vreo cinci ore în cazul îndeplinirii misiunilor secundare. Alături de noul fir epic sosesc şi două noi moduri de joc, *Mercenary* şi *Elite*. Pentru a te putea bucura de noile arme, producătorii au de gând să includă şi 40 de monştri noi nouţi, multe dintre acestea cu abilităţi speciale. Ca să fie coşmarul complet, 2K Games şi Gas Powered Games au pus la cale şi o bucurie pentru PSP. **Dungeon Siege: Throne of Agony** este dezvoltat de către SuperVillain Studios şi se mândreşte că este primul pas al seriei în lumea consolelor handheld.

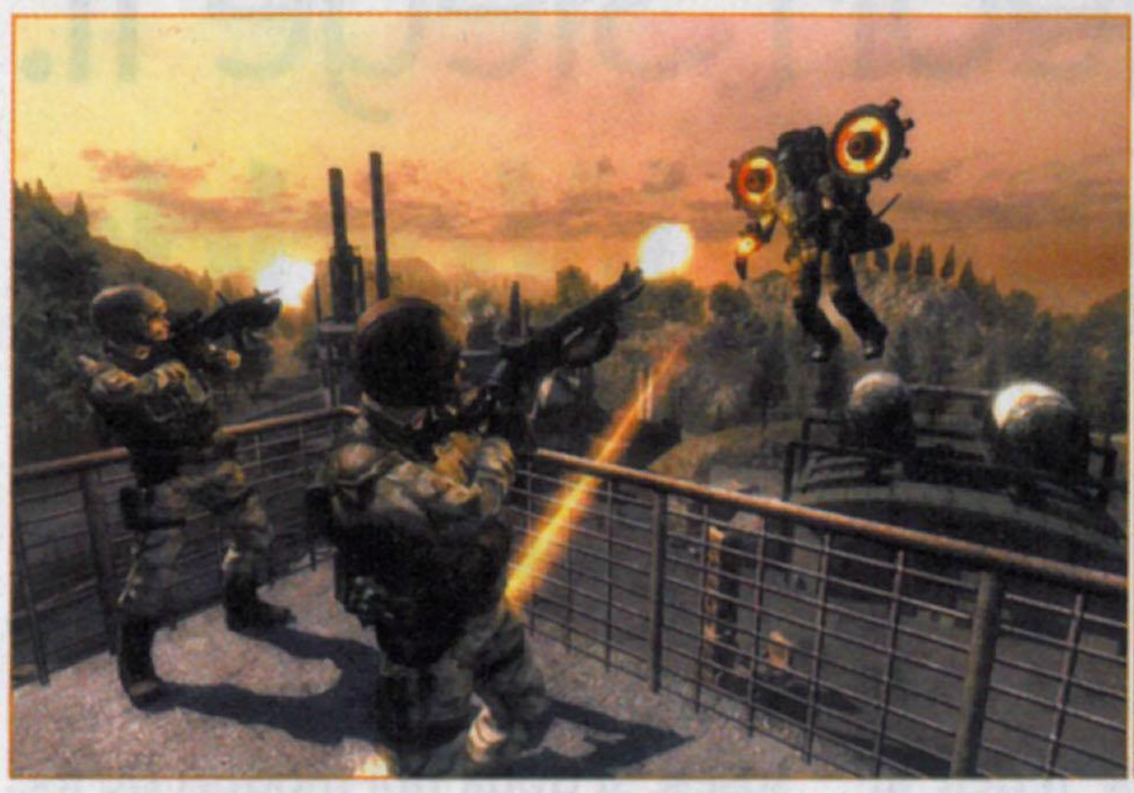
LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



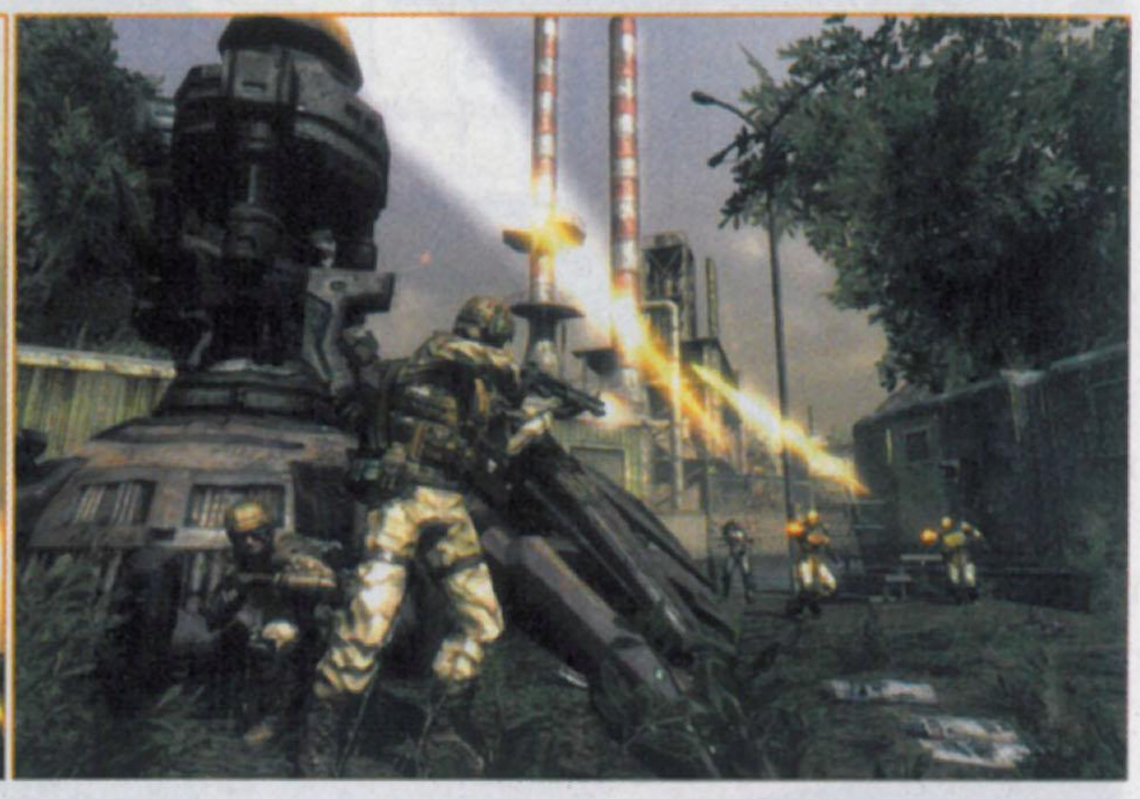


Producător: Splash Damage **Publisher:** Activision **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Enemy Territory: **Quake Wars**





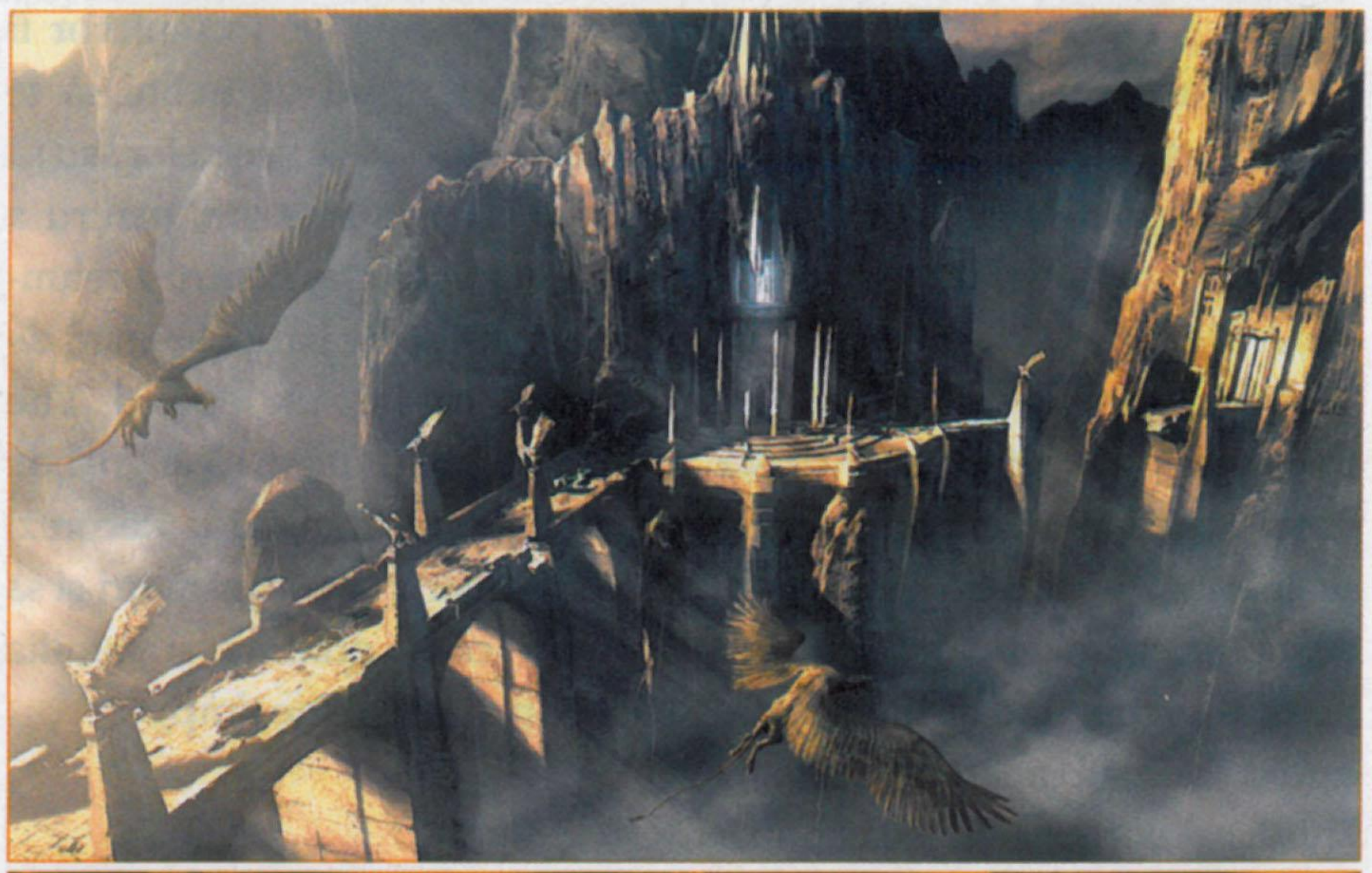


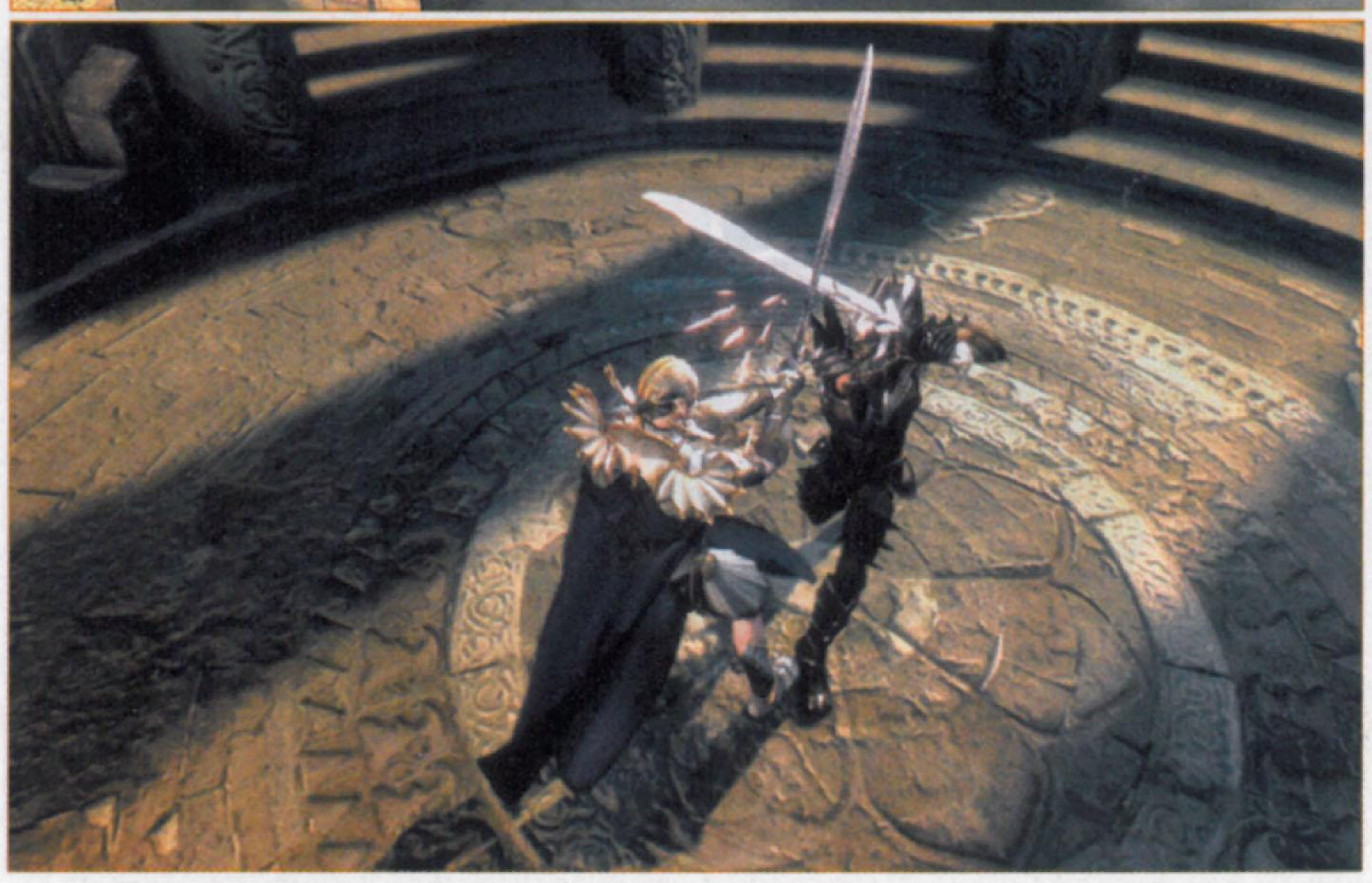
Echipa de la Splash Damage este destul de coaptă ca să realizeze un joc de anvergură, pe care id Software şi Activision i-l oferă, practic, pe tavă: **Enemy Territory: Quake Wars**. La prima vedere, **ET: QW** nu este decât un **Battlefield**-like, unul dintre zecile de FPS-uri lipsite de originalitate... Cel puţin asta te îndeamnă să presupui primele minute de joc: interfaţa îţi oferă, la alegere, o clasă de personaj din cinci (medic, inginer, etc.) şi selectarea unui punct de respawn. Odată coborât în câmp, însă, părerea ţi se schimbă radical. Obiectivele sunt mai apropiate de modul *Assault* din **UT** decât de *Conquest*-ul lui **Battlefield**, cu puncte pe care trebuie să le apărăm şi ordine pe care să le îndeplinim în ordine exactă. Odată începute partidele, **Quake**-ul din subtitlu este justificat pe deplin. Precis, sănătos, „bătrânesc", gameplay-ul este foarte rapid şi profund, oferindu-ne putere de foc şi mijloace practice pentru fiecare jucător, fără să renunţe la importanţa jocului în echipă. Practic, putem face o mulţime de damage în numai câteva secunde, dar tot pe-atât de repede putem fi frăguiţi, dacă nu ne luăm precauţiile necesare (camarazi care să ne acopere, în special). Apar o sumedenie de posibilităţi amuzante şi variate, concretizate în special în vehicule pentru toate gusturile: quad-uri, tancuri, transportoare, mechs, jetpacks, sunt numai bune pentru cei care sunt mai nervoşi. Foarte bine echipată, infanteria are cu ce să le reducă la tăcere. Unele clase pot invoca tunuri antiaeriene, antitanc, antimissile, de care se pot servi ca să elimine ameninţările blindate sau pot face apel la un fel de raid spaţial care face damage puternic cu ajutorul unei raze laser măricele. Toate acestea contribuie la fluidizarea unui gameplay, despre care se poate afirma că are nerv de **Quake**. Îl aşteptăm cu doru-n piept şi cu fragu-n glandă!

Producător: 10tacle Studio **Publisher:** 10tacle Studio **Gen:** Action-RPG **Termen:** trim. III 2007 **Platformă:** PC, X360

Elveon

Elveon va fi un Action-RPG fantasy, fruct al utilizării lui Unreal Engine 3.0 de către echipa slovacă 10tacle. HDR şi shaders de calitate, modele 3D precise, bogate în poligoane şi impecabil animate, engine fizic acurat, coliziuni perfecte... fiecare aspect tehnic al lui **Elveon** te lasă gură-cască. Jocul va fi un third person action cu elemente de RPG. În majoritatea jocurilor fantasy, elfii sunt rasa cea mai veche, cu o înţelepciune milenară, aşa cum şi i-a imaginat Tolkien. Ei bine, **Elveon** vrea să ne prezintă o perioadă în care elfii erau încă o rasă tânără, dinamică, plină de pasiune, împărţită în multe triburi şi subrase. Protagonistul este un elf blond de viţă regală, a cărui dezvoltare nu survine odată cu câştigarea de experienţă, ci este corelată cu succesele sale cel mai importante: de exemplu, victoria într-un duel contra unui adversar mai tenace. Vom avea trei grupuri de arme în care ne vom putea specializa (în afară de armele ranged): săbii, lănci şi două cuţite lungi a la Legolas. Fiecărei categorii îi este asociat un stil de luptă, care poate fi personalizat datorită utilizării regulate a tuturor armelor în lupte. Dacă mai adăugăm că fiecare armă are plusuri şi minusuri în materie de putere, viteză şi eficacitate, vedem cum luptele pot câştiga mult la capitolul tactică. Jocul pare centrat pe explorare şi pe dueluri memorabile contra unor adversari foarte puternici şi diversificaţi. Multiplayer-ul va fi limitat la dueluri. Jocul ar trebui să apară în vara anului 2007, aşa că avem timp să-l urmărim îndeaproape.





BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

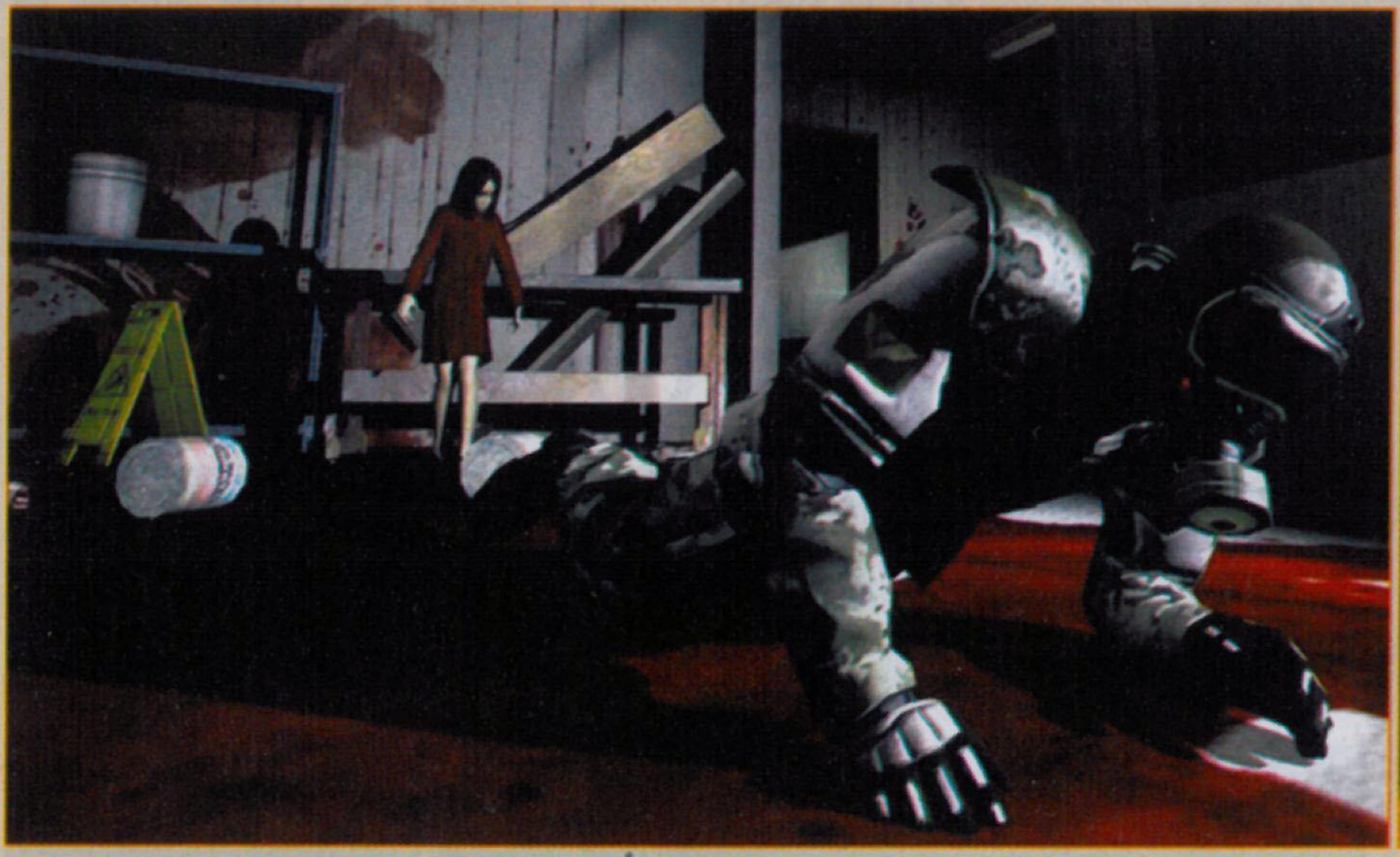
Producător: Monolith/Timegate **Publisher:** VU Games **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, X360

F.E.A.R.: Extraction Point

Scufiţa roşie revine în forţă în **F.E.A.R.: Extraction Point**, aflat în dezvoltare intensă la Timegate sub privirea de vultur a celor de la Monolith. Add-on-ul va relua story-ul de unde se termină **F.E.A.R.** (nu ştim dacă la 30 secunde sau chiar 1 minut) şi ne promite noi şi variate niveluri in-terioare şi exterioare (pe cât punem pariu că nu scăpăm de de-pozitele şi birourile din **F.E.A.R.**?), precum şi un nou mi-nigun.

În curând, detalii înfricoşătoare într-o avanpremieră!





Producător: Kaos Studio **Publisher:** THQ **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2007 **Platformă:** PC, PS3, X360

Frontlines: Fuel of War

Într-o lume futurist de războinică şi războinic de futuristă, **Frontlines: Fuel of War** ne va arunca în conflicte al căror scop este controlul ultimelor resurse naturale existente pe planeta noastră albastră şi mamă. Sigur am mai auzit acest fascinant şi original subiect pe altundeva, dar... Într-un asemenea context, vom debuta de la baza ierarhiei militare, momente în care vom fi numai buni de carne de tun. Vom intra în pielea unui soldat al coaliţiei SUA-Europa şi vom participa la misiuni contra blocului Rusia/China. Graţie Unreal engine, joculeţul arată ca un FPS adevărat, iar specialitatea casei ni se promite a fi nelinearitatea misiunilor. No comment. Kaos Studio vrea să ne lase posibilitatea să ne alegem misiunea următoare după fiecare obiectiv îndeplinit, iar faptul de a câştiga grade pe lângă că vom deveni ceva mai moldoveni, ne va aduce noi posibilităţi în executarea atacurilor. Chiar dacă pare destul de clasic la prima privire, cu toate armele, vehiculele şi acţiunea sa pe echipe, **Frontlines: Fuel of War** vrea să se demarce de concurenţi prin câteva gadgeturi high tech, high amuzante. În joc va apărea un fel de buggy telecomandat şi exploziv, pe care va trebui să-l strecurăm pe sub tancurile adverse, ca să le distrugem fără să ne asumăm nici cel mai mic risc. Un al doilea gadget simpatic va fi un fel de dronă zburătoare care va repera poziţiile adverse şi se va arunca asupra lor. Încă un kamikaze... ceea ce nu-i deloc rău. În fine, jocul va avea şi un multiplayer online cu posibilitatea de joc în coop. Aparent variat, în ciuda unei tematici demonetizate, **Frontlines: Fuel of War** rămâne un titlu de urmărit pentru amatorii genului, cu o apariţie fixată pentru finele anului 2007 pe PC, PS3 şi X360.





BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

Producător: Auran **Publisher:** - **Gen:** MMORPG **Termen:** 2007 **Platformă:** PC



Fury

Taman când spuneam că genul MMO devine din ce în ce mai suprasaturat, iată că băieţii de la Auran Games vor, parcă, să ne demonstreze contrariul, anunţând că lucrează la un MMORPG, intitulat **Fury**. Nimic nou până aici, nu-i aşa? Ei bine, producătorii au numai lucruri bune de spus despre bebeluşul lor. Combinând „cele mai bune" elemente pe care le găsim online la ordinea zilei, cu un sistem plăcut de character advancement, lucru în echipă, plus o căruţă de features împrumutate din FPS-urile moderne, **Fury** vrea să spargă gura târgului în momentul apariţiei, undeva prin 2007. Bravo lui!

Le urăm mai întâi succes în găsirea unui publisher.

Producător: Perpetual **Publisher:** Sony **Gen:** MMORPG **Termen:** 2006 **Platformă:** PC

Gods and Heroes: Rome Rising

Plasat undeva în perioada Romei antice, **Gods and Heroes** este descris de producătorii lui, băieţii de la Perpetual, drept un MMO action-adventure, presărat cu elemente mitologice. Vom putea alege dintre cele 6 clase ale jocului, clase ce includ gladiatori, soldaţi, preoţi şi mistici – fiecare clasă definită de o serie de elemente specifice, abilităţi, vrăji şi alte cele. Personajele noastre vor fi practic descendenţii zeilor, drept pentru care, pe întreg parcursul jocului, vom îndeplini misiuni în numele acestora, urmând a primi drept recompensă tot soiul de puteri dumnezeieşti, ce pot fi folosite ulterior în luptă. Cele mai multe astfel de puteri prezentate până acum la E3 includeau o serie de vrăji de tipul AOE (area of effect), cum ar fi un „spear storm" – vrajă primită de la zeul războiului, fratele Marte, sau un lightning Storm, graţie fratelui Jupiter.



Producător: Phirana Bytes **Publisher:** Aspyr **Gen:** RPG **Termen:** sept. 2006 **Platformă:** PC

Gothic 3



Pentru cei care s-au cam plictisit deja de **Oblivion** şi caută noi şi noi provocări, Phirana Bytes pregăteşte cea de-a treia parte din universul **Gothic**, un RPG care împarte foarte multe asemănări cu **Elder Scrolls**. Ei bine, cum acesta din urmă a fost un adevărat hit, producătorii lui **Gothic 3** intenţionează să nu dea cu bâţul în baltă, pregătind un univers de trei ori mai mare decât predecesorul său, open-ended role-playing, o inteligenţă artificială realistă, precum şi o lume dinamică în care fiecare personaj va avea un program zilnic. Aspectul grafic joacă mai nou şi el un rol foarte important, drept pentru care **Gothic 3** arată drăguţ, frumuşel şi apetisant. Totul în joc a fost făcut „de mână", de la castele, păduri, oraşe, până la cele mai mici sate, plus că întreaga peisagistică ne lasă o impresie de organic. Muştele trag la cadavre într-un număr ameţitor, monştrii îşi menţin condiţia fizică ridicând pietre, mai mult, putem prinde un pui de pe stradă, îl putem trage într-o ţepuşă şi îl putem... rotisa.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Bungie **Publisher:** Microsoft **Gen:** FPS **Termen:** TBA **Platformă:** PC





Halo 2

Dacă foarte multă lume mai are încă dubii în ceea ce priveşte Windows Vista, se pară că cei de la Microsoft şi-au făcut deja un plan de bătaie. Drept pentru care **Halo 2**, un joc ce a făcut furori pe Xbox la vremea apariţiei, se pregăteşte să aterizeze şi pe bătrânele noastre calculatoare – creat special pentru viitorul OS al celor de la Microsoft. În colaborare cu creatorii titlului original, Bungie, compania lui Bill Gates promite să porteze jocul împreună cu Multiplayer Map Pack-ul apărut ulterior, precum şi cu posibilitatea de a ne crea, edita şi manipula propriile noastre hărţi multiplayer. Adicătelea, cu un editor. Pentru ca munca lor să nu fie în zadar, cei de la Bungie s-au pus pe treabă şi au angajat o sumedenie de programatori PC pentru a-şi face treaba cum scrie la carte, păşind probabil pe urmele celor de la Gearbox, cei ce au portat primul **Halo** pentru PC. **Halo 2**, care a împlinit de multişor venerabila vârstă de un an, este cel mai bine vândut joc pentru Xbox, înregistrând un succes mai mare chiar decât predecesorul său. Cu toate acestea, timpii morţi dintre cele două lansări (mai ales deoarece lansarea PC nu are încă o dată stabilită) ar putea afecta calitatea produsului final – din nou, la fel cum s-a întâmplat şi cu **Halo**. Noi, cei care nu am avut plăcerea de a butona jocul pe consola Microsoft, aşteptăm cu interes să vedem ce va face Bungie cu acest titlu.

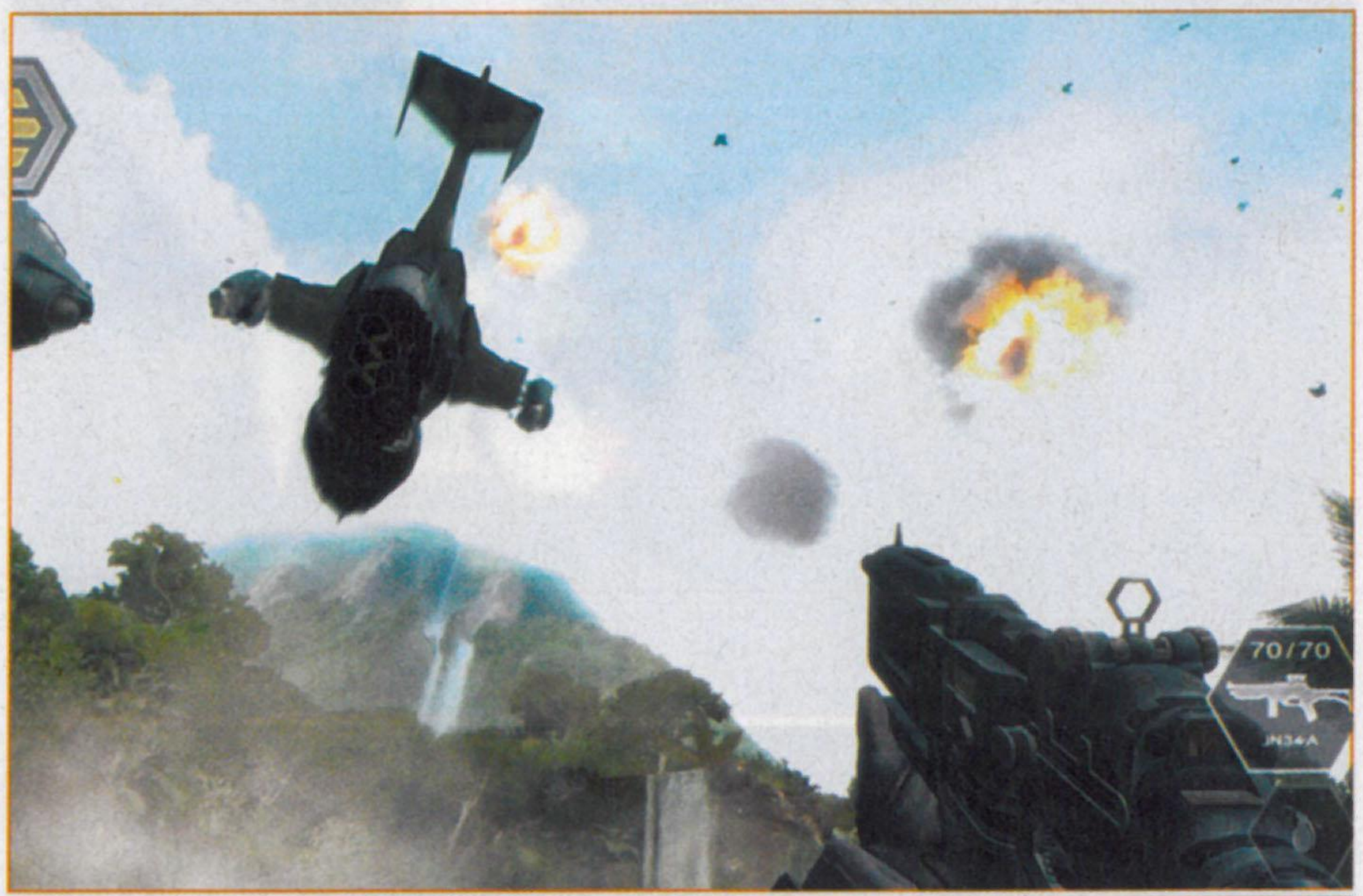
SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Free Radical Design **Publisher:** Ubisoft **Gen:** FPS **Termen:** 2007 **Platformă:** PC

Haze

Cunoscuţi prin **Time Splitters**, Free Radical Design s-a distrat acum doi ani cu un action third person foarte bun, pe nume **Second Sight**. În **Haze**, studioul revine la prima sa iubire, FPS-ul, şi încearcă să satirizeze vânzătorii de arme. Lumea lui **Haze** este condusă de Mantel, o megacorporaţie. Mantel a reuşit să ia controlul asupra unei părţi însemnate a populaţiei cu ajutorul Nectar, un complement nutriţional care trebuie îngurgitat de trei ori pe zi. Eroul nostru este un soldat tinerel care lucrează pentru această corporaţie şi trebuie să exporte democraţia chiar şi prin forţă, dacă este nevoie. Prin acest background, jocul dă dovadă de o relativă originalitate, instigându-ne chiar la simpatie. Secvenţa prezentată de Ubisoft ne arată o trupă de soldaţi ai Mantel care se confruntă cu rebelii undeva în junglă, însă, în ciuda unei realizări foarte reuşite şi a unei manevrabilităţi corecte, nimic nu îţi sare în ochi în acest joc al Free Radical. Reuşit grafic, dar prea încărcat de blur, jocului îi lipseşte puţintică personalitate în fazele de luptă pentru a se distinge ca un FPS care merită atenţie. Sună deja ca un eşec, mai ales dacă ne gândim la eforturile serioase făcute în scopul de a însufleţi acest nou titlu. Jocul nu va apărea înainte de 2007 (pe toate platformele), aşa că producătorul britanic are tot timpul ca să ajusteze cum trebuie gameplay-ul.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro





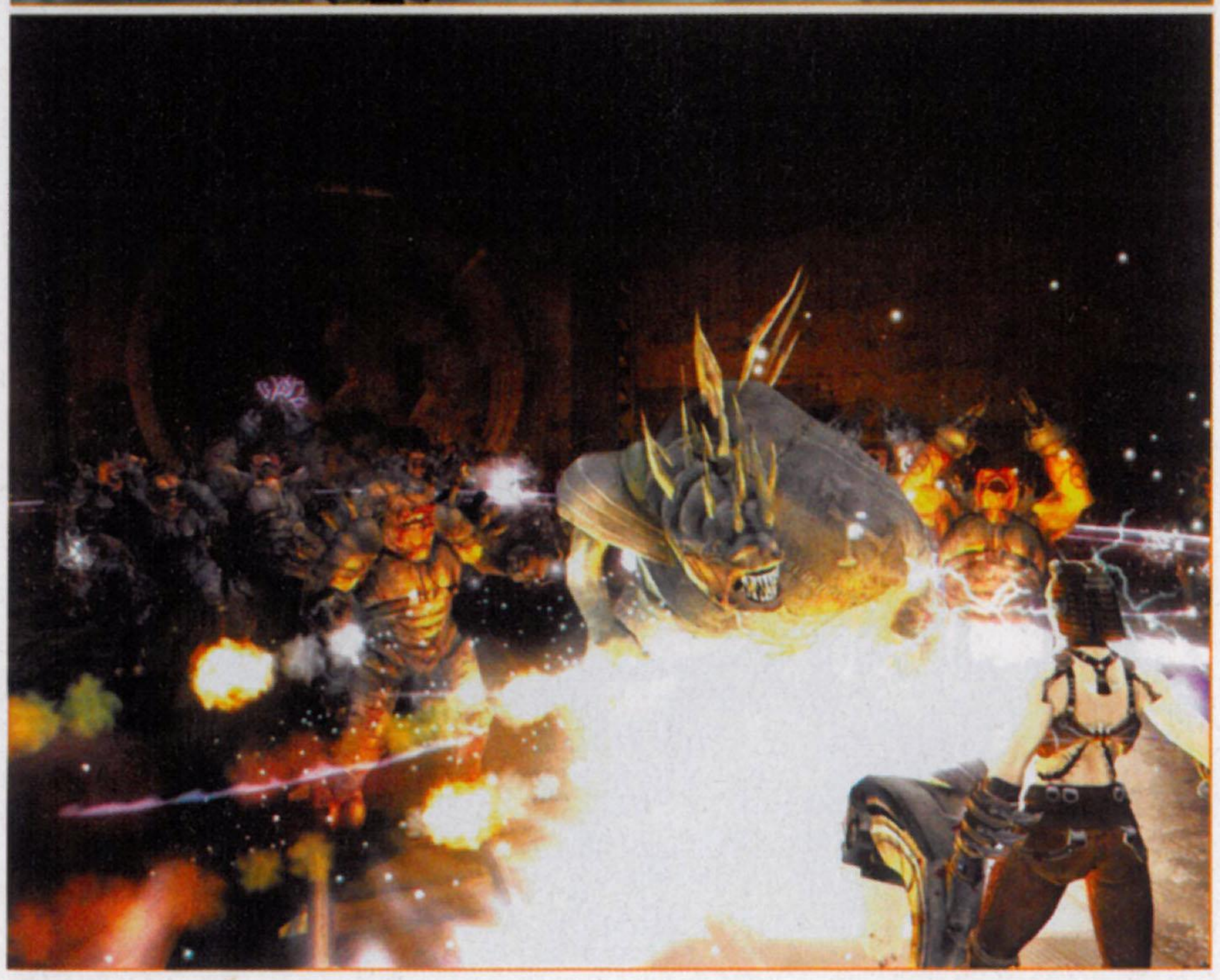
Producător: Flagship **Publisher:** Namco Bandai **Gen:** FPS/RPG **Termen:** octombrie 2006 **Platformă:** PC

Hellgate: London









Ce este Hellgate: London? Întrebare de grădiniţă, mai puţin pentru cei care au stat, în ultimul an, ascunşi sub un bolovan, la capătul pădurii. **Este un hibrid de first person shooter, combinat cu third person şi condimentat cu tot soiul de elemente de RPG.** Producătorii? Nimeni alţii decât oamenii care s-au aflat în spatele lui Diablo şi care semnează acum condica la Flagship Studios.

E3 a fost foarte darnic cu noi în ceea ce priveşte acest titlu, iar producătorii nu s-au sfiit să ne facă o mică demonstraţie despre cum şi cât a evoluat jocul de la ultima sa prezentare. În acest moment, se pare că atât templarul (un soi de luptător high tech sfânt, al luminii sau al ce vreţi voi), cât şi cabalistul (un nenea vrăjitor supărat, ce foloseşte fără restricţii magia neagră), sunt implementaţi în varianta demo prezentată la E3, variantă care conţine câteva areale diferite. Jocul este dotat cu un control extrem de uşor şi intuitiv, lucru pe care, în mod normal, l-am putea spune despre oricare FPS (accentuez „în mod normal" şi arăt cu degetul în direcţia multor titluri portate cu nesimţire de pe console), cu menţiunea că vom avea posibilitatea să ne customizăm o grămadă de funcţii in-game pe o singură tastă. Astfel, într-o demonstraţie făcută de Bil Roper, CEO al Flaghship Studios, personajul său avea mapate abilitatea de sprint, cea de spinning wirlwind attack şi cea de overhead bash attack pe tasta Shift, pentru a se deplasa repede pe hartă atunci când se afla departe de adversari, sau pentru a efectua cele două atacuri, în funcţie de numărul de adversari din faţa sa. De asemenea, am putut vedea şi o serie de





efecte "cosmetice", cum ar fi tematica armurilor, care dă în mod automat look-ului tău o culoare uniformă, în funcţie de câte piese ale aceluiaşi set foloseşti. Dacă vă poartă gândul spre MMO-uri, acolo unde personajul putea arăta cel puţin ridicol în diverse piese de armură, nu greşiţi.

Crearea personajului este una ce implică niscaiva muncă, mai ales pentru cei pretenţioşi. Vom putea ajusta tot felul de detalii, de la înălţime, constituţia corpului, până la moacă, păr, culoare şi alte features inerente. Nivelurile prezente la E3 încep într-o staţie de metrou din faimoasa reţea londoneză, aflată acum în ruine (vă reamintesc că acţiunea jocului se desfăşoară undeva, într-un viitor apropiat, când pământul se pregăteşte pentru o invazie demonică). În jur, o grămadă de NPC-uri. Unele au chef de vorbă, altele nu, susţinând sus şi tare că habar nu au cine suntem, sau că nu ne cunosc prea bine ca să ne împărtăşească din bagajul lor cultural. Mama îi învaţă bine pe londonezi, să nu vorbească cu străinii. Mai retras, un puştiulică handicapat, pe numele său Lil Joey, părea venit tocmai din **World of Warcraft**, cu un semn de exclamare galben deasupra capului, semn care, în majoritatea jocurilor, indică faptul că personajul respectiv are un quest pentru noi. Se pare că micuţul puradel îşi pierduse piciorul "de lemn" undeva, la suprafaţă (pe cuvântul meu, oamenii ăştia care au făcut **Diablo** au o obsesie cu copii mici şi cu picioare lipsă), iar noi suntem însărcinaţi să-l găsim şi să i-l aducem. Exteriorul Londrei este şi el unul devastat, cu tot soiul de mici demoni alergând de colo-colo şi creând panică, demoni împotriva cărora folosim o armă energetică într-o mână, precum şi un pistolaş de jucărie în cealaltă. Puţin mai încolo, vom da peste demonul cel rău care a furat piciorul copilului, una bucată masă neuniformă de mâini şi capete, de la care, prin metode nu chiar pacifiste, vom recupera membrul şutit cu viclenie. Drăguţ momentul predării quest-ului, băiatul este aşa de fericit, încât ne jură că va fi servitorul nostru pe veci, drept pentru care îşi schimbă pe loc numele din Joey în... Wart. Adică am recuperat piciorul lui Wart. Când vorbeam de obsesii, vorbeam serios, asemănarea este evidentă.



Cu toate că nu ştim prea multe detalii despre data de lansare, acelaşi nene Roper a avut bunăvoinţa de a ne lumina niţel cu privire la procesul de development. Se pare că echipa adaugă, în mod constant, conţinut jocului – par example, hellrifts-urile (nişte portaluri care deschid o mică parte a lumii demonice) au fost introduse abia recent, chiar dacă vor fi o parte extrem de importantă în mecanica jocului. În aceste hell-rift-uri vom avea parte de o serie de quest-uri extrem de dificile, în nişte medii mai mult decât ostile, cumulate cu un time limit frustrant (vom putea respira, ergo supravieţui aici doar pentru o perioadă limitată de timp, iar vraja Recall, folosită pentru a ne întoarce la cea mai apropiată staţie de metrou va fi inutilă). Multe se aşteaptă de la **Hellgate London**. Cu recentele eşecuri pe plaiurile FPS-ului (vezi **Sin**, **GRAW** etc.), jocul de faţă este o adevărată luminiţă de la capătul tunelului.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro





Producător: Quantic Dream **Publisher:** Buena Vista Games **Gen:** Action **Termen:** TBA **Platformă:** PC, PS 3, Xbox 360

Heavy Rain





Cu doar două titluri lansate până-n prezent, francezii de la Quantic Dream şi-au făcut deja o tabără de fani măricică care aşteaptă cu nerăbdare noile titluri ale studioului. Mai ales ei se vor bucura de vestea că, după ce am avut ocazia să degustăm **Omikron: The Nomad Soul** şi relativ recent apărutul **Fahrenheit** (**Indigo Prophecy** în SUA), echipa lucrează la un nou proiect. Băieţii au fost prezenţi şi la E3-ul din anul acesta cu un demo tehnologic afişat la standul Sony, care a avut rolul să scoată în evidenţă capacităţile consolei next-gen a firmei. Din nou, francezii şi-au etalat măiestria la capitolul motion capture, prin intermediul unei actriţe virtuală şi ale ei schimbări de stare de spirit (când fericită şi zâmbitoare, când tristă şi înlăcrimată). Nu se ştie însă dacă aceasta va face parte sau nu din viitorul lor joc botezat **Heavy Rain**. Până în prezent se ştie doar ca va fi un nou reprezentant al genului adventure şi că va fi destinat PC-ului şi consolelor next-gen.

Producător: GSC Game World **Publisher:** CDV Software **Gen:** Strategie **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC

Heroes of Annihilated Empires

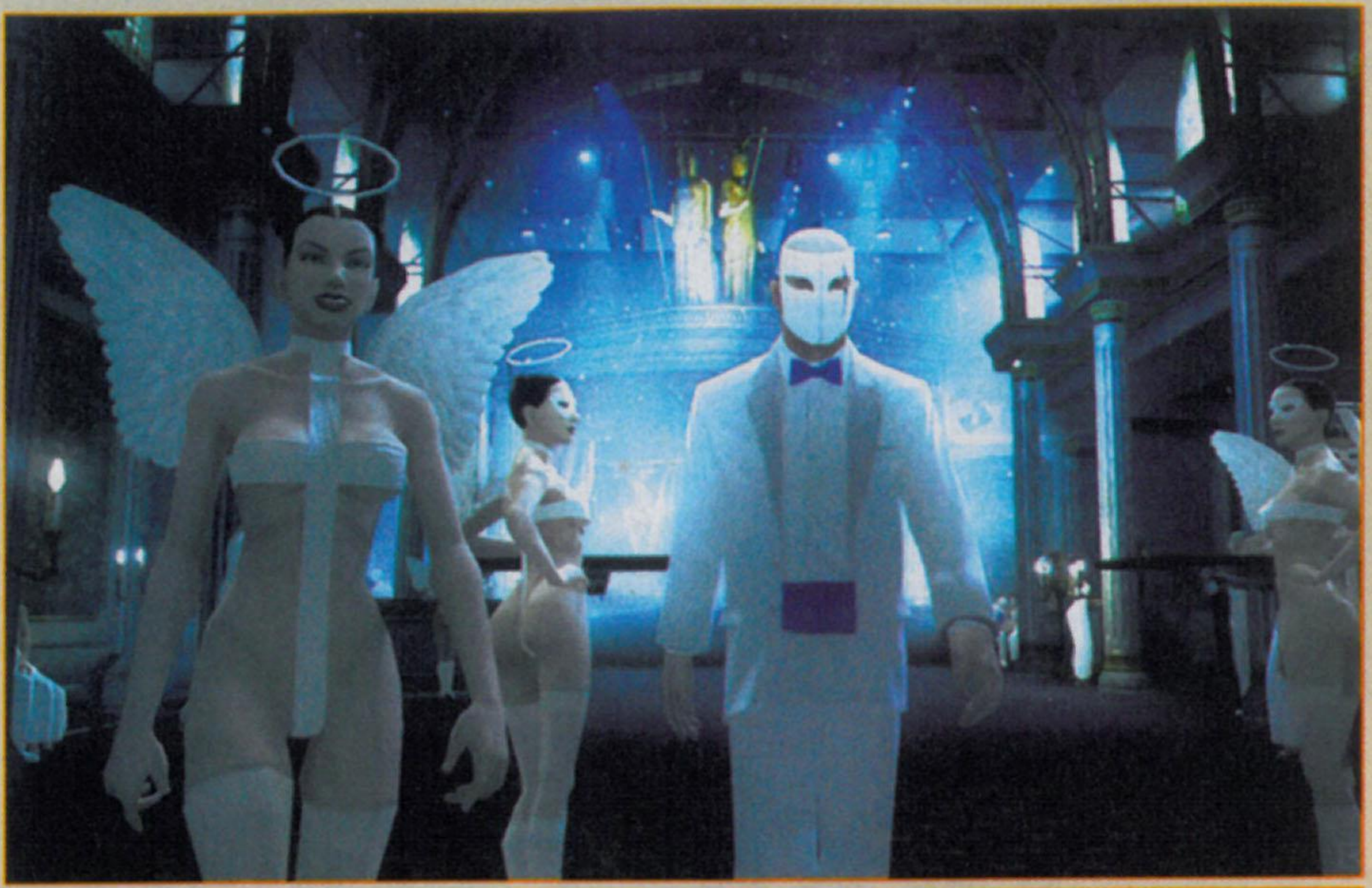
Cum **S.T.A.L.K.E.R.** a refuzat să se arate prea mult la târgul de anul acesta, neam îndreptat atenţia asupra unui alt proiect al ucrainenilor de la GSC Game World: **Heroes of Annihilated Empires.** Primul episod al viitoarei trilogii este planificat să apară în luna septembrie a acestui an. Încă dinainte de E3, producătorii au pus la dispoziţia curioşilor o versiune beta (singleplayer) a jocului. Urmând moda actuală, **Heroes of Annihilated Empire** se vrea un hibrid de RTS cu RPG, care să ofere o experienţă de joc nouă, cu întâmplări epice. Dacă se ţin de promisiuni, bătăliile vor fi de mărimi colosale, pe câmpul de luptă putând să fie prezente în acelaşi timp până la 64.000 unităţi. Planurile măreţe nu se opresc aici, designerii vorbindu-ne de rase unice şi încă nevăzute, fiecare cu propriul arbore tehnologic, cu propriile vrăji, artefacte şi clădiri. Nici sistemul de magie nu va fi unul obişnuit, efectele diferitelor vrăji fiind influenţate de mai multe variabile. Şi la capitolul statistici ne întâlnim cu cifre impresionante: 18 eroi, 100 de tipuri de unităţi diferite, 70 de tipuri de clădiri (animate fiecare), peste 50 de obiecte magice şi nenumărate vrăji devastatoare. Fiecare dintre cele şase naţiuni din joc va avea caracteristici unice, printre care se numără şi tipurile de teren foarte diferite pe care se întind. Grafica excepţională de care vorbesc cei de la GSC se pare că va fi combinată cu o lume de joc imensă, plină de viaţă şi foarte variată. Vom vedea ce se alege de aceste promisiuni grandioase!





LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: IO Interactive **Publisher:** Eidos Interactive **Gen:** Action **Termen:** mai 2006
Platformă: PC, PS2 XBox, X360





Hitman: Bloodmoney

Infamul agent 47 se întoarce. Chiar dacă timp de trei episoade am putut afla deja destul de multe despre viaţa celui mai bine plătit asasin, cei de la IO Studios reuşesc să mai tot scoată câte un as din mânecă. De data aceasta **Hitman: Blood Money** se laudă că va avea o interacţiune sporită cu mediul înconjurător. De exemplu, va avea posibilitatea de a-şi dezarma adversarii, sau de a folosi civilii (aka victime) pe post de scuturi vii pentru a se apăra de tirul oponenţilor. Numele jocului provine de la noul sistem: cu cât mai „curat" este eliminată o ţintă, cu atât mai gros va fi plicul încasat pentru îndeplinirea misiunii. Banii cinstiţi câştigaţi astfel pot fi cheltuiţi pentru reducerea gradului de notorietate, pe îmbunătăţirea armelor şi pe achiziţionarea de echipamente speciale sau informaţii. Merită amintit şi noul engine grafic cu ajutorul căruia designerii au prezentat nişte imagini care pe noi ne-au convins. Lumea nu doar că e interactivă, dar e deosebit de detaliat realizată, şi are o frumuseţe macabră. Producătorii mai promit o îmbunătăţire a sistemului de control a personajului şi a camerei şi, nu în ultimul rând, un arsenal nou de mişcări: agentul se va putea căţăra, ascunde, escalada pervazuri şi va ocoli automat obstacolele mai mărunte. Coloana sonoră va realizată de câştigătorul premiului BAFTA, Jesper Kyd.

Producător: LucasArts **Publisher:** LucasArts **Gen:** Action **Termen:** TBA
Platformă: PS3, X360

Indiana Jones **2007**

Indiana Jones se întoarce doar pentru o scurtă invitaţie (însoţită de zâmbetul său irezistibil care fermeca reprezentantele sexului frumos până peste măsură) de a porni alături de el în cea mai interesantă şi mai mare expediţie pe care a întreprins-o vreodată. Avem ocazia să ne întoarcem cu el în 1939 şi, pornind din Chinatown-ul ascuns în inima oraşului San Francisco, să parcurgem o aventură tipică lui Indy care ne va purta în jurul lumii. Folosindu-şi pumnii, revolverul şi nelipsitul bici, celebrul aventurier trebuie să-şi croiască drum prin cârdurile de inamici, pentru ca, după rezolvarea unor puzzle-uri ingenioase, să descopere un alt mare secret biblic. Una dintre cele mai mari atracţii ale jocului este implementarea tehnologiei NaturalMotion, care asigură o animaţie a personajelor şi o fluiditate a acţiunii nemaiîntâlnite. Cu alte cuvinte, nu prea ai şanse să vezi de două ori aceeaşi mişcare. Producătorii urmăresc în principal să confere un comportament autentic fiecărui personaj în parte. Această tehnologie next-gen conferă oponenţilor lui Indy nişte instincte de supravieţuire unice şi abilitatea de a reacţiona activ la schimbările mediului înconjurător.

Să sperăm că, totuşi, nu vor fi neglijate nici puzzle-urile.

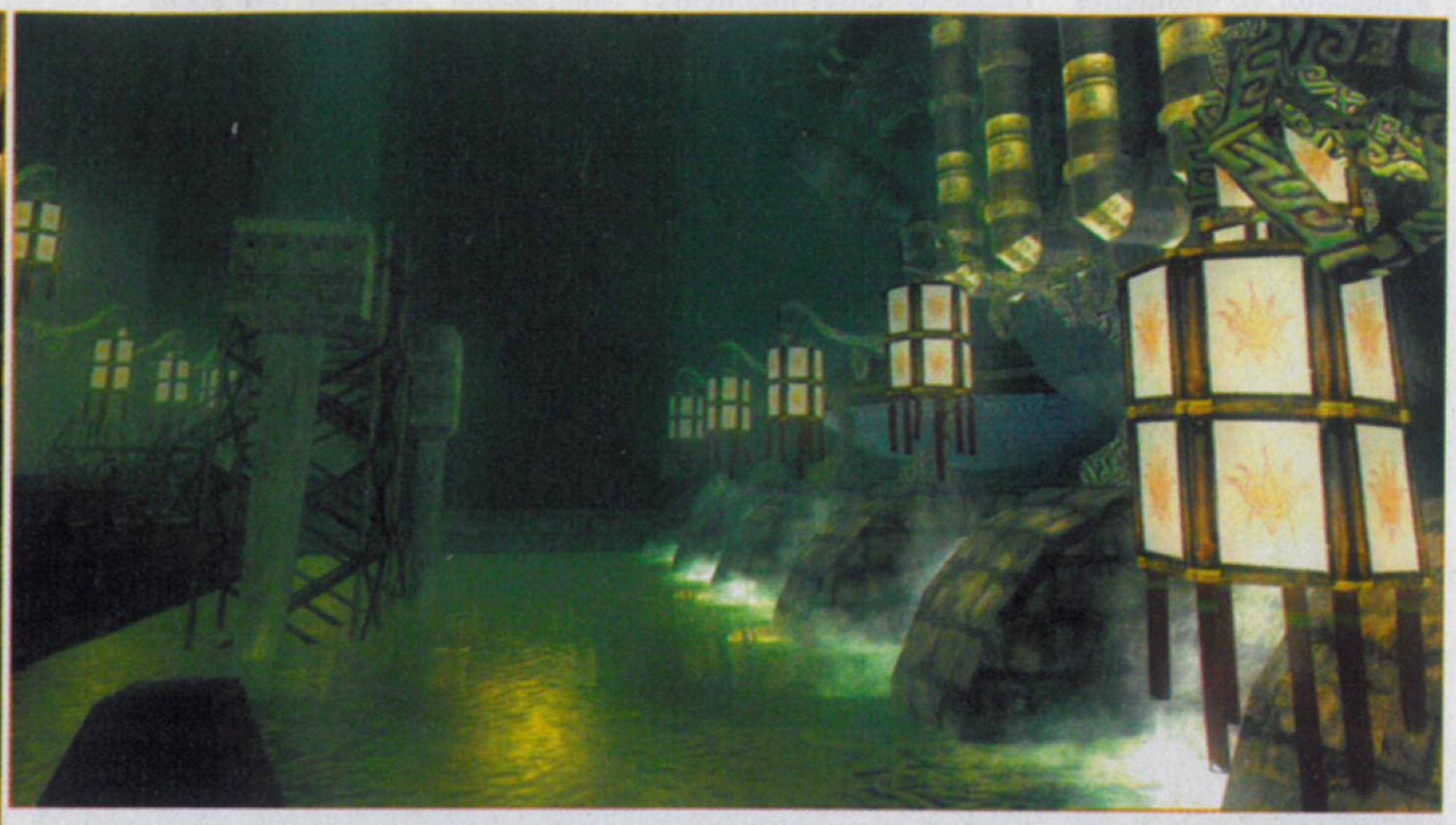
LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro





Producător: Bioware **Publisher:** Microsoft **Gen:** Action RPG **Termen:** TBA **Platformă:** PC





Jade Empire

Într-o lume străveche, inspirată din exotica mitologie chineză, **Jade Empire** (deja un titlu de succes pe console) ne va permite să ne antrenăm, sub ochii atenţi ai maestrului nostru, şi să devenim, în timp, stăpâni peste o sumedenie de arte marţiale şi puteri mistice. Versiunea PC va conţine, pe lângă tot ceea ce oferă varianta de console, mai mulţi monştrii, noi stiluri de luptă, precum şi o grafică ceva mai adusă la zi. Din câte am putut vedea la E3, într-adevăr, grafica pare să fie destul de mult îmbunătăţită pentru a satisface cerinţele moderne de hardware, fiind implementate tot soiul de efecte speciale care, cu siguranţă, ne vor mânca resursele (asta, dacă vom avea destule). Printre noile stiluri de luptă se numără Iron Palm, inspirat din luptele de sumo, şi Viper Style (inspirat din clasicul film The Five Venoms, apărut în 1978).

Producător: HD Interactive **Publisher:** Sierra **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Joint Task Force



Jocul de strategie al celor de la HD Interactive ne permite un cadru contemporan, în care vom lua frâiele unei organizaţii internaţionale de luptă, care se luptă de zor cu cei ce ameninţă siguranţa lumii. Trecând peste acest clişeu, titlul de faţă ne va pune la dispoziţie întregul arsenal modern, de la Blackhawks, tancuri Bradley şi, evident, o grămadă de infanterie. Partea drăguţă a jocului este faptul că, fiind la conducerea unei organizaţii internaţionale ce are ca scop protejarea planetei, acţiunile tale vor influenţa real-time mass-media, ce se află mereu cu ochii pe tine. Finanţarea organizaţiei este direct proporţională cu abilitatea ta de a duce războaiele în cel mai eficient mod cu putinţă, fără a influenţa în mod negativ cetăţenii care urmăresc desfăşurarea acţiunii la televizor.

Producător: Avalanche **Publisher:** Eidos **Gen:** Action **Termen:** 2006 **Platformă:** PC, PS2, Xbox, X360



Just Cause

Cum piaţa este constant invadată de o grămadă de jocuri de acţiune (unele bune, altele mediocre, iar altele sub orice critică), Eidos şi Avalance Studios au decis să abordeze totul dintr-o perspectivă... ceva mai nebună. **Just Cause** ne pune în rolul unui agent ultra-secret, pe numele său Rico Rodriguez (agent care seamănă izbitor de mult cu un „anume" latin-lover tuciuriu dintr-un film de succes), acţiunea desfăşurându-se pe o insulă imensă, ca un fel de ţărişoară de sine stătătoare. Pe parcursul jocului vom putea împuşca, zbura, conduce, sări din avion, practic tot tacâmul de stunt-uri cu care ar trebui să fie piperat un joc de acţiune.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

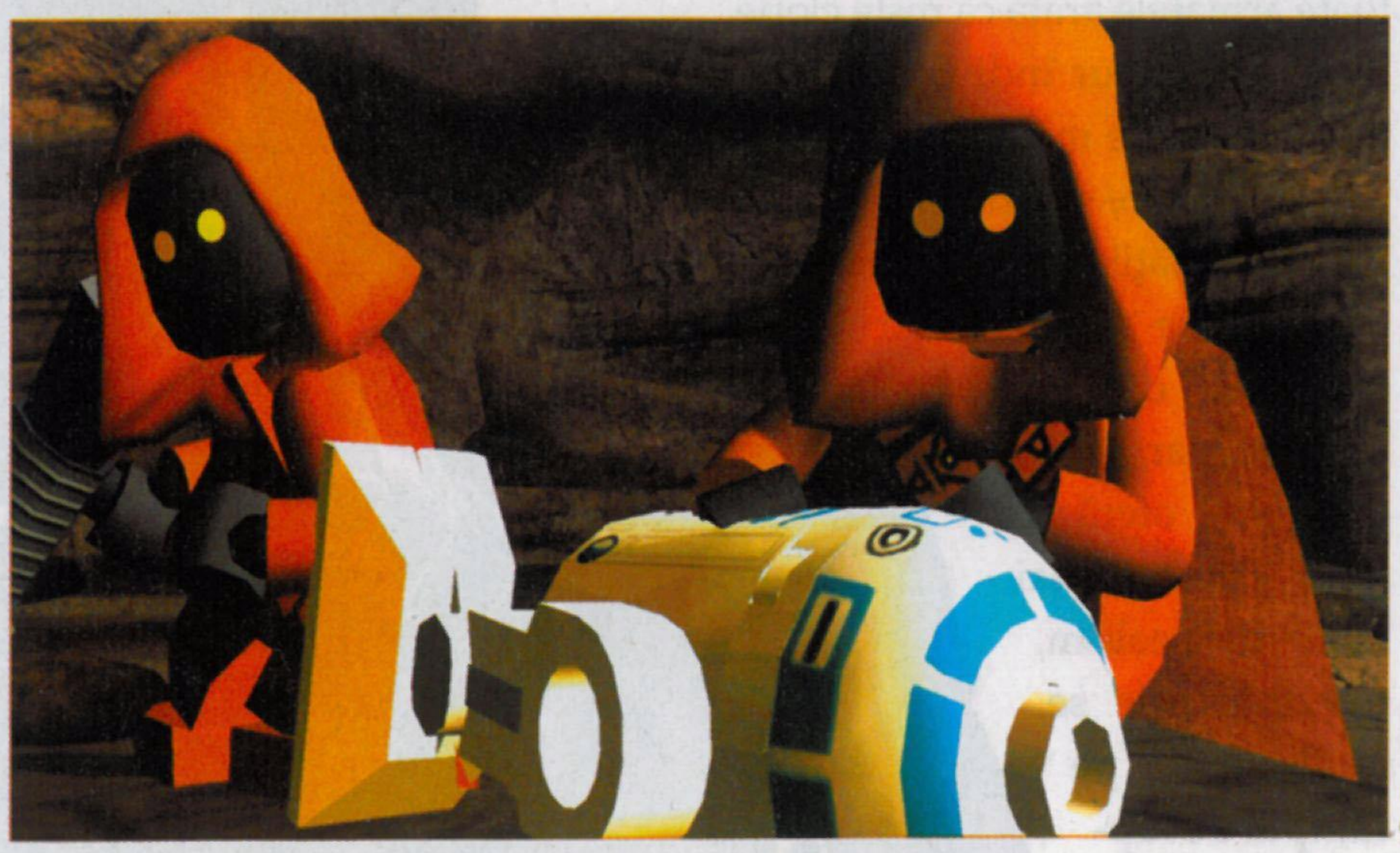


Producător: Traveller's Tales **Publisher:** LucasArts **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006
Platformă: PC, Gamecube, Nintendo DS, PS2, PSP, Xbox, X360



Star Wars II: The Original Trilogy

După succesul relativ neaşteptat al primului episod, figurinele **LEGO** se întorc să înfrunte din nou partea întunecată a Forţei. După cum este evident încă din titlu, **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** va urmări pas cu pas întâmplările din prima serie de filme, compusă din episoadele IV, V şi VI. Astfel veţi avea ocazia să-l vedeţi pe Darth Vader cum o fugăreşte pe Leia, cum fac rebelii bucăţele Death Star-ul de plastic şi nu veţi rata nici dilema familială a lui Luke. Una dintre cele mai importante noutăţi aduse de-al doilea episod, ar fi introducerea vehiculelor şi creaturilor care pot fi conduse, respectiv călărite după poftă. Totuşi, încercaţi să nu încurcaţi ordinea: nu veţi avea rezultate prea bune dacă vă hotărâţi să călăriţi un speeder şi să conduceţi un tonton! O altă noutate cu care se laudă producătorii este implementarea modului de joc Free Play, în cadrul căruia toată lumea îşi poate personaliza circa 50 de caractere cu care să cutriere fără restricţii lumea jocului sau încălecând un vehicul ori creatură, să facă o plimbare cu sabia laser la cingătoare. Nu lipsesc bineînţeles nici îmbunătăţirile deja obişnuite: diferite mişcări noi (printre care şi atacuri spectaculoase), mini-kit vehicles, un mod avansat pentru jucătorii înrăiţi şi tone de obiecte noi. Forţa fie cu ei şi să le păzească fundul de plastic!



Producător: Raven Software **Publisher:** Activision **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006
Platformă: PC, Gamecube, Nintendo DS, Nintendo Wii, PS2, PS3, PSP, Xbox, X360

Marvel: Ultimate Alliance



Cei mai cunoscuţi supereroi ai lumii se reunesc sub acelaşi stindard pentru a lupta împotriva răului. Accentul nu este pus însă pe indivizi, ci pe întreaga echipă. Veţi avea posibilitatea să vă creaţi o echipă unică, să-i alegeţi numele, simbolul şi vehiculul oficial, reputaţia lor modificându-se în funcţie de acţiunile voastre din timpul jocului. Experienţa dobândită în urma înfruntării răufăcătorilor poate fi investită în îmbunătăţirea abilităţilor fiecărui membru de echipă în parte. Pentru a nu exista discrepanţe prea mari, se poate alege şi level-up-ul întregului team în acelaşi moment. **Marvel: Ultimate Alliance** va aduce cu el şi un nou sistem de luptă, oferindu-vă şansa să vă înfruntaţi oponenţii notorii pe sol, în aer sau în apă folosind mişcările binecunoscute ale eroilor, redate cu tehnologia de ultimă oră. În afară de super-puteri vă veţi putea folosi de diferite arme culese de la oponenţi şi de diferitele obiecte din mediul înconjurător. Un rol important în desfăşurarea poveştii îl va avea interacţiunea cu celelalte personaje: discuţiile purtate cu NPC-urile din nivel vor fi la fel de importante precum jocul în echipă şi combinarea diferitelor abilităţi. Modul multiplayer promite de asemenea o doză de distracţie serioasă. La sfârşitul anului vom vedea ce se împlineşte din aceste promisiuni.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



Producător: Obsidian **Publisher:** Atari **Gen:** RPG **Termen:** 18 sep. 2006 **Platformă:** PC

Neverwinter **Nights 2**

Despre oferta pentru PC a acestui E3 putem spune că s-a prezentat destul de mediocru, în comparaţie cu avalanşa de titluri pentru celelalte platforme. Unul dintre puţinele jocuri care prezintă interes şi care a fost urmărit cu sufletul la gură de întreaga presă de specialitate a fost, cu siguranţă, **Neverwinter Nights 2**, sequel-ul celor de la Bioware, aflat în producţie la studiourile Obsidian. Cu ocazia E3-ului am putut urmări o bucată de început a jocului, de la crearea personajului, până la rezolvarea unor quest-uri. Se pare că acest prim aspect este ceva mai complicat decât în primul **Neverwinter**, iar asta doar dacă jucătorul doreşte şi are chef să se piardă prin tot felul de atribute, skill-uri, vrăji şi alte abilităţi. Avem, desigur, şi un buton de recommended, care va distribui toate aceste bătăi de cap în funcţie de clasa, rasa şi specializarea aleasă, la fel ca în prequel, însă sunt sigur că ahtiaţii de **D&D** vor dori să exploreze toate sub-rasele prezente în joc, pentru a crea un "deep gnome", sau un "shield dwarf". Ca o adiţie la toate acestea, background-ul personajului va fi acum unul interactiv, putând fi însoţit de extra skilluri, features, şi va putea, pe semne, influenţa modul în care NPC-urile inter-acţionează cu tine.







Producător: Creative **Publisher:** Sega **Gen:** RTS/TBS **Termen:** nov. 2006 **Platformă:** PC

Medieval: Total War 2

Băieţii de la Creative au adunat nu mai puţin de 40 de oameni în studioul lor din Brisbane, Australia, pentru a pune osul la dezvoltarea lui **Medieval 2**, cel mai mare număr de angajaţi alocaţi vreodată unui joc din seria **Total War**. Se pare că au avut şi o grămadă de lucru, deoarece, după cum ne mărturisesc ei, titlul de faţă nu este doar un simplu sequel. Aparent, echipa producătoare au reconstruit engine-ul de la rădăcini, pentru a permite chiar şi mai multă animaţie, şi mai multe detalii, şi pentru a scăpa de câteva probleme inerente, prezente în **Rome: Total War**. Mai exact, faptul că în Rome, toate armatele arată ca nişte clone după un singur individ, reduce, într-o oarecare măsură, gradul de realism cu care se laudă franciza. Acum, unităţile arată incredibil de detaliate şi variate, iar animaţiile din timpul luptelor par mai organice şi oferă un grad mult mai mare de realism. Când trupele se întâlnesc pe câmpul de luptă, există o mare varietate de mişcări, pe care fiecare unitate le face în parte, în mod individual – de exemplu, am văzut un soldat care, după ce şi-a tăbăcit adversarul, s-a uitat în stânga şi în dreapta, în căutarea noii sale victime. Jocul arată fantastic, şi promite nu doar o reformulare grafică. Vom vedea!

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Triumph Studios **Publisher:** Codemasters **Gen:** Action-adventure **Termen:** trim. III 2007 **Platformă:** PC, X360



Overlord

Producătorii seriei **Age of Wonders**, Triumph Studios, au căzut la înțelegere cu Codemasters pentru un nou action-adventure. **Overlord** ne va relata o nouă poveste fantasy, sărită de pe fix și presărată cu umor negru (à la **Dungeon Keeper**). Inovația de căpătâi o reprezintă introducerea a tot felul de creaturi - minions - supușii Overlorzimii Tale. Aceștia se vor folosi de skill-urile lor unice pentru a-ți satisface poftele, vor lupta și, la nevoie, vor muri pentru tine. De-a lungul jocului, vei putea controla o hoardă întreagă de asemenea creaturi împielițate, care îți vor îndeplini orice poruncă, oricât de despotică sau de periculoasă ar fi ea pentru minionii tăi. Deși defilarea jocului care va fi lansat pe PC și Xbox 360 ne-a făcut diabolic de curioși, trebuie să așteptăm până la sfârșitul lui 2007 ca să preluăm controlul împielițaților.

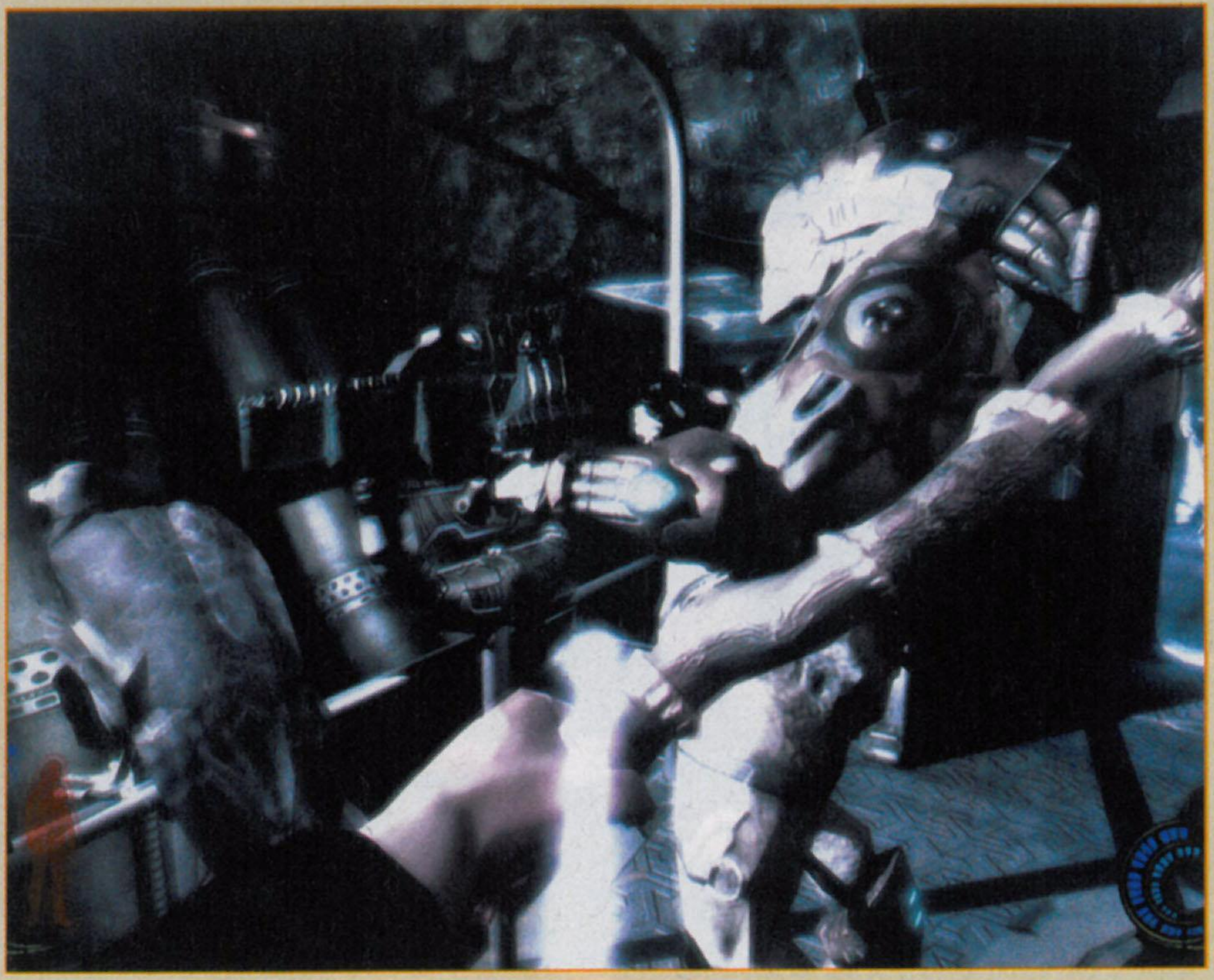
Producător: Lesta Studio **Publisher:** G2 Games **Gen:** Strategie **Termen:** trim. II 2006 **Platformă:** PC

Pacific **Storm**



Pacific Storm se vrea a fi o îmbinare între jocurile de strategie și simulatoare, permițându-ne să ne înghesuim în carlinga a tot felul de avioane, nave de luptă, submarine și piese zdravene de artilerie desfășurate pe câmpul de bătălie din Pacific, în timpul celui de-al doilea război mondial. Jucătorii nu vor putea juca doar de partea „băieților buni" americani, ci vor putea testa și tehnologia de luptă japoneză. În afară de rolul pilotului, va trebui să fii și un manager sever care încearcă să împartă cât mai eficient resursele colectate: bani, minereu de fier, bauxită și ulei. Producătorii ne promit modele 3D deosebit de realiste, aflate în concordanță cu realitatea istorică a tuturor mașinăriilor de război, începând de la portavioane și terminând cu bateriile anti-aeriene. Unitățile care supraviețuiesc planurilor tale kamikaze vor câștiga experiență și își vor îmbunătăți performanțele, putând fi cărate după tine în fiecare bătălie.

Producător: Human Head Studios **Publisher:** 2K Games **Gen:** FPS **Termen:** trim. II 2006 **Platformă:** PC, X360



Prey

FPS-ul celor de la Human Head Studios ne-a atras atenția de ceva timp (ne-au ieșit peri albi de când îl așteptăm) cu mai multe lucruri interesante. Primul ar fi conceptul gravitației relative, care ne oferă hărți în care un drum metalic de pe podea va continua pe peretele din față și, apoi, pe tavan. Ca distracția să fie completă, traseul poate continua nestingherit, până când uiți, pur și simplu, unde este „sus" și unde este „jos". De asemenea, merită amintit mediul de joc compus din nenumărate elemente destructibile. Fanii seriei **Soul Reaver** vor fi mai familiarizați cu ideea de dualitate lumea reală - lumea spiritelor, jucătorul putând să se aventureze în ambele. Încă puțintică răbdare și vă puteți înfige colții și ghearele într-unul din cele mai promițătoare FPS-uri ale anului. Fiți pregătiți: întâlnirile de gradul trei s-ar putea să vi se pară niște copilării!

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: Konami **Publisher:** Konami **Gen:** Sport **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS2, PSP, X360, DS



Pro Evolution Soccer **6**

Konami continuă ofensiva lansată în scopul cuceririi inimilor împătimiţilor de fotbal. Pentru ca oricine să poată juca în voie sequel-ul binecunoscutei serii **Pro Evolution Soccer**, producătorii vor extinde aria platformelor de la PS2, PC şi PSP, până la X360 şi Nintendo DS.

După cum ne-a obişnuit Konami, prin **Pro Evolution Soccer 6**, ne va aduce un gameplay al cărui realism ne va duce cu gândul la fotbalul adevărat. AI-ul jucătorilor va cunoaşte îmbunătăţiri serioase. Astfel, vei observa jucătorul tău favorit că aleargă fără minge, încercând să scape de marcajul strict al fundaşilor adverşi, indicându-ţi unde va dori să primească pasa decisivă. Atacanţii vor avea capacitatea de a "întoarce" un fundaş imediat ce au intrat în posesia mingii. Fundaşii vor fi mai inteligenţi decât ai lor, urmând să joace precum Bumbescu în vremurile bune, încercând să închidă cât mai bine zona din faţa porţii.





Jocul are valenţe mult mai ofensive decât până acum, obligându-i pe jucători să nu se gândească prea mult la apărare, ci să mizeze mai mult pe cartea atacului. Meciurile vor fi mult mai palpitante şi deschise oricărui rezultat.

Sistemul de şut este mai rafinat, creşte fineţea driblingului, iar controlul asupra balonului rotund este mai precis în timpul unui slalom printre "jaloanele" adverse. În cazul în care intri într-un tackling vei avea posibilitatea să salţi mingea peste adversar. Dacă vrei să apari la "Golul zilei" poţi marca din voleu, "foarfecă" sau o săritură urmată de o spectaculoasă lovitură de cap.

Arbitrajul va fi mai curat, vei avea parte de mai puţine erori sau faze litigioase.

Noile moduri de joc îţi vor recrea toată atmosfera specifică sportului rege. Îţi vei conduce echipa pe parcursul turneelor de calificare sau finale, meciurile amicale sau oficiale îţi vor eroda răbdarea. Îmbătrânirea jucătorilor, accidentările, presiunea publicului şi a Consiliului de administraţie îţi vor da bătăi de cap suplimentare.

PES 6 va include un număr mare de licenţe, printre noutăţi fiind Argentina, Olanda, Italia, Spania şi Suedia. De asemenea, vor apărea licenţe ale mai multor cluburi mari de fotbal din lume.

Până va apărea jocul, ne vom delecta cu fotbalul spectacol de la Campionatul Mondial de fotbal din Germania. The show must go on!

ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro

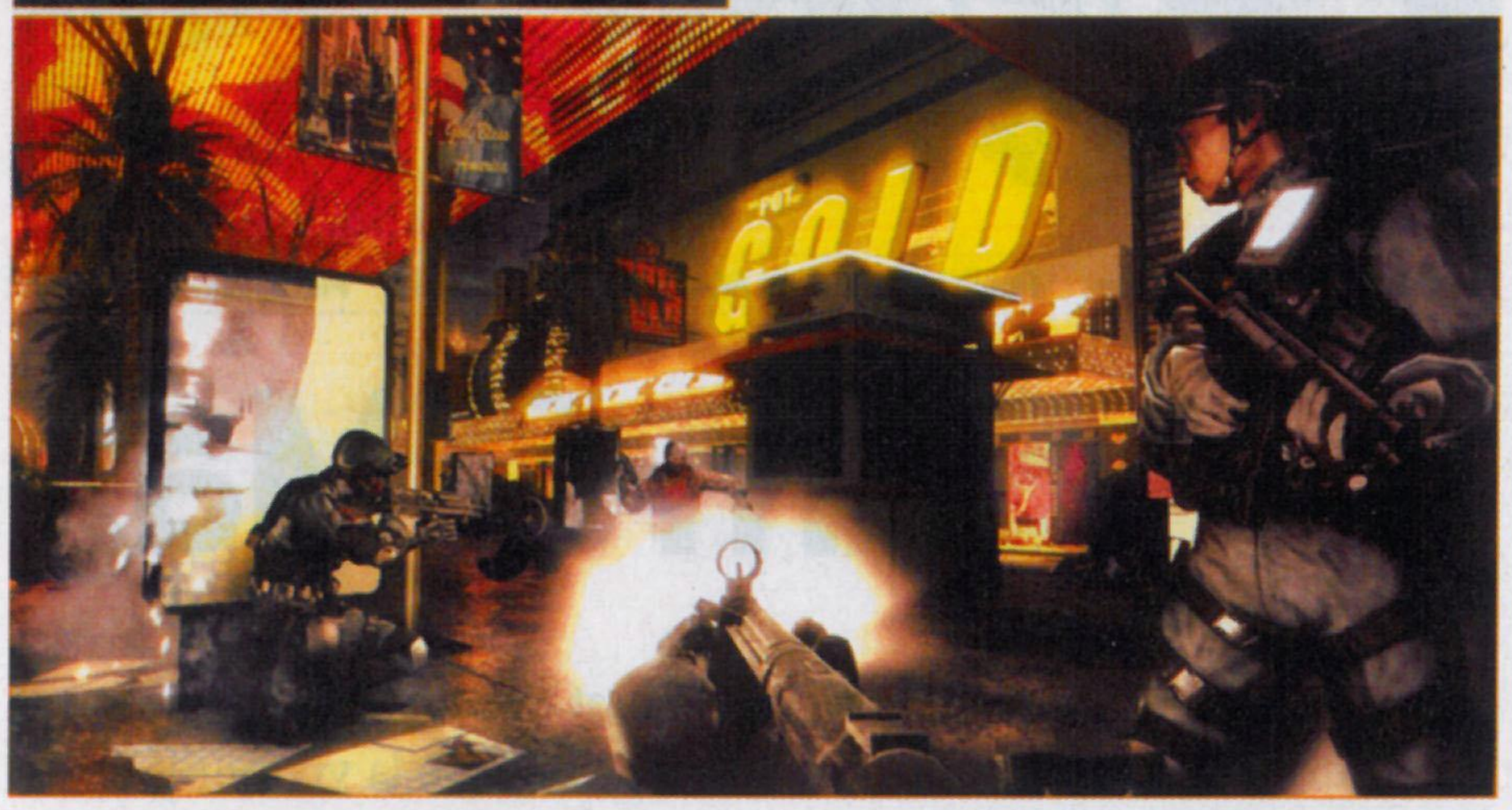


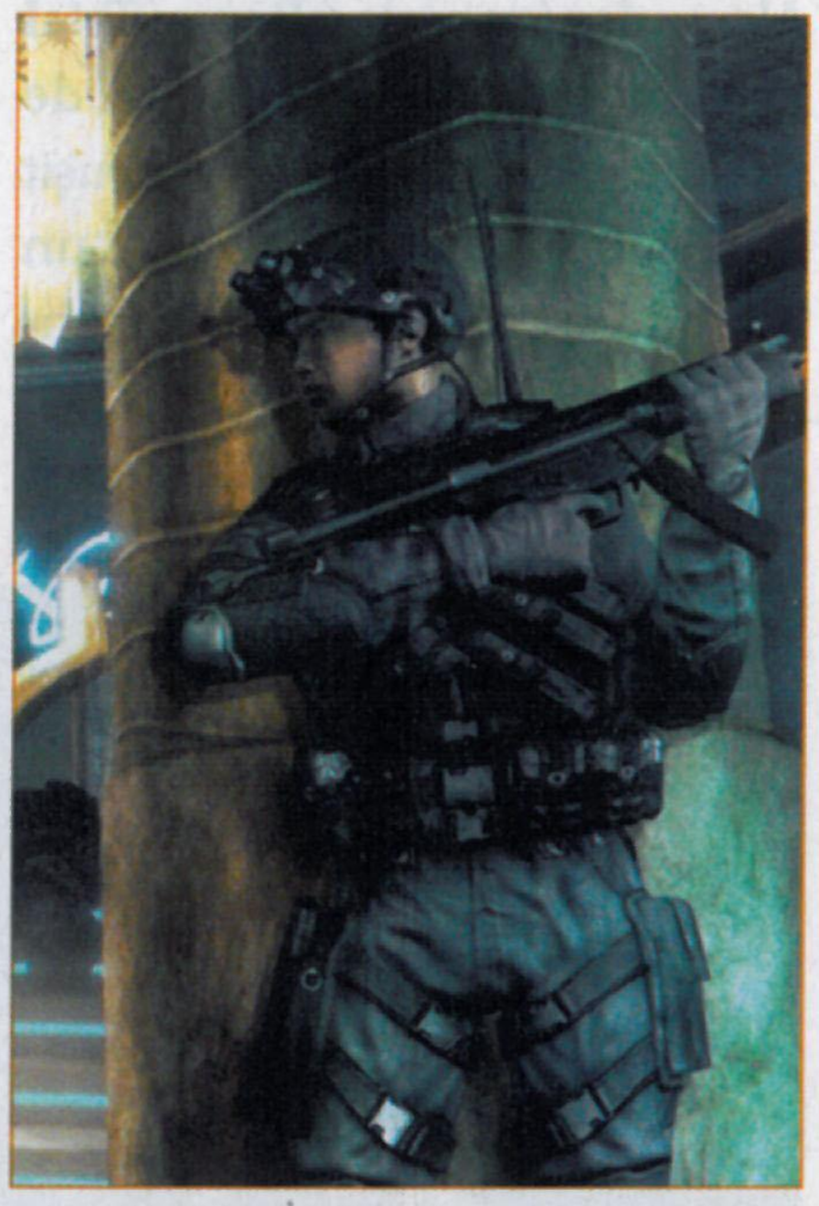
Producător: Ubisoft Montreal Studios **Publisher:** Ubisoft **Gen:** Action **Termen:** trim. III 2006 **Platformă:** PC, PS2,PS3, Xbox, X360

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas



Echipa anti-tero a lui nenea Clancy se mută în Nevada la Las Vegas. Băieţii nu merg însă acolo ca să-şi spargă salariul câştigat cu sânge şi sudoare, ci, ca de obicei, îi cheamă datoria. În mijlocul deşertului bine antrenaţii soldaţi vor apăra chiar cu preţul vieţii capitala kitschului yankeu. Producătorii promit reînnoirea echipei şi a sistemului de management a acesteia, latura tactică primind un rol mult mai important. Se pare că fiecare membru va fi echipat cu o serie de abilităţi unice, care se pot dovedi deosebit de utile în timpul misiunilor. În afară de civili şi criminali, acum va trebui să interacţionăm mai mult cu mediul înconjurător: în anumite situaţii s-ar putea să fie nevoie să spargem un zid, în altele să spargem baza de date a unor calculatoare. Producătorii din Montreal lucrează şi la un grad de realism sporit, atât în cazul animaţiei şi graficii, cât şi în cazul conţinutului. Prin toamnă poate vom vedea cum arată noul AI mult lăudat al teroriştilor care vor să spargă cazinourile unchiului Sam.





Producător: SCi Games **Publisher:** Eidos **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS2, Xbox

Reservoir Dogs

În 1992, un regizor a apărut din neant şi a realizat un film despre cinci străini care-şi unesc forţele pentru a comite crima perfectă. Lucrurile n-au decurs însă conform planului, fiind complicate de moartea unor oameni. Acestea sunt premisele, cel puţin interesante, ale jocului realizat după unul dintre cele mai aplaudate şi mai respectate filme din istoria cinematografului modern. Jocul va urmări îndeaproape firul epic, întâmplările şi linia cronologică a peliculei de cult regizată de Quentin Tarantino. Acest third person shooter va încerca să răspundă şi la întrebările lăsate deschise de faimosul regizor: ce s-a întâmplat cu mister Blue şi mister Brown? Unde a ascuns mister Pink diamantele? Ce s-a întâmplat de fapt în timpul jafului? La sfârşitul anului se pare că vom afla răspunsurile.



Producător: Midway **Publisher:** Midway Games **Gen:** RTS **Termen:** iunie 2006 **Platformă:** PC

Rise & Fall: Civilizations at War

RTS-ul cu aere de revoluţionar al genului, **Rise & Fall: Civilizations at War**, a supravieţuit desfiinţării studioului Stainless Steel, Midway păstrând proiectul activ şi scoţându-l la o plimbare la E3. Lansarea sa a fost prevăzută pentru luna următoare, proiectul aflându-se la doar câteva săptămâni depărtare de atingerea stadiului Gold, înaintea destrămării firmei producătoare. Jocul ne va pune la cârma unuia dintre cele mai mari imperii ale antichităţii: Grecia, Roma, Egipt sau Imperiul Persan. În afară de unităţile tipice fiecărei naţiuni, în joc vom avea posibilitatea şi de a controla cei mai cunoscuţi eroi din istorie. Cursul evenimentelor va fi însă influenţat şi de patru civilizaţii mai mici:



cartaginezii, babilonienii, asirienii şi galii. Producătorii încearcă să ne convingă cu câteva promisiuni dulci ca mierea: peste 80 de unităţi unice, o proporţionare fizică realistă a clădirilor faţă de unităţi, opt eroi cu abilităţi speciale (printre care Iulius Caesar, Germanicus, Cleopatra, Ramses, Ahile şi Alexandru cel Mare), engine-ul grafic 3D Titan proiectat în special pentru RTS-uri.

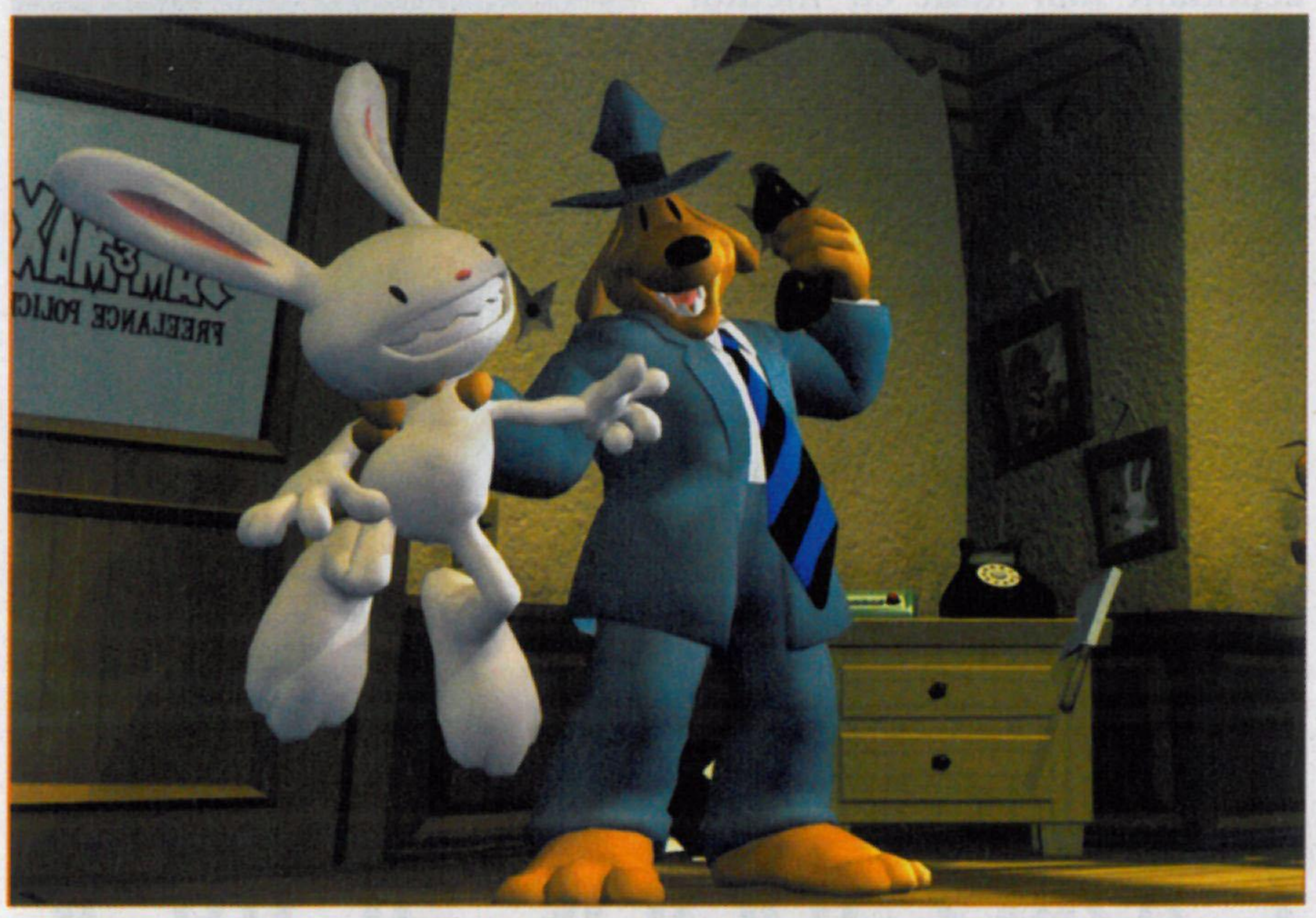
LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: Creative Assembly Publisher: Sega Gen: RTS/TBS Termen: Iunie 2006 Platformă: PC

Rome: Total War - **Alexander**

Oamenii de la Creative Assembly ştiu, se pare, cum să scoată lozul dintr-o franciză de succes. Nici nu au lansat bine **Barbarian Invasion**, primul expansion pentru **Rome Total War**, că au şi anunţat Alexander (cu acelaşi **Rome: Total War** în faţă, o combinaţie de cuvinte căreia eu nu am reuşit încă să îi găsesc vreun sens), un nou add-on ce ne va purta ca vântul şi ca gândul în epicele bătălii din epoca precabriană a istoriei. Povestea este simplă şi poate fi dedusă din titlu, ea urmărind aventurile lui Alexandru „cel Mare, unificarea Greciei sub a sa mână de fier, precum şi ulterioara cucerire a imperiului Persan. Ne va face cu ochiul o nouă campanie piperată cu tot soiul de bătălii istorice, unităţi şi rase noi ne vor întâmpina pe câmpul de luptă, precum şi o grămadă de tweak-uri ce repară diverse bug-uri de care ne-am ciocnit în titlurile anterioare.





Producător: Telltale Games Publisher: - Gen: Adventure Termen: TBA Platformă: PC

Sam & Max

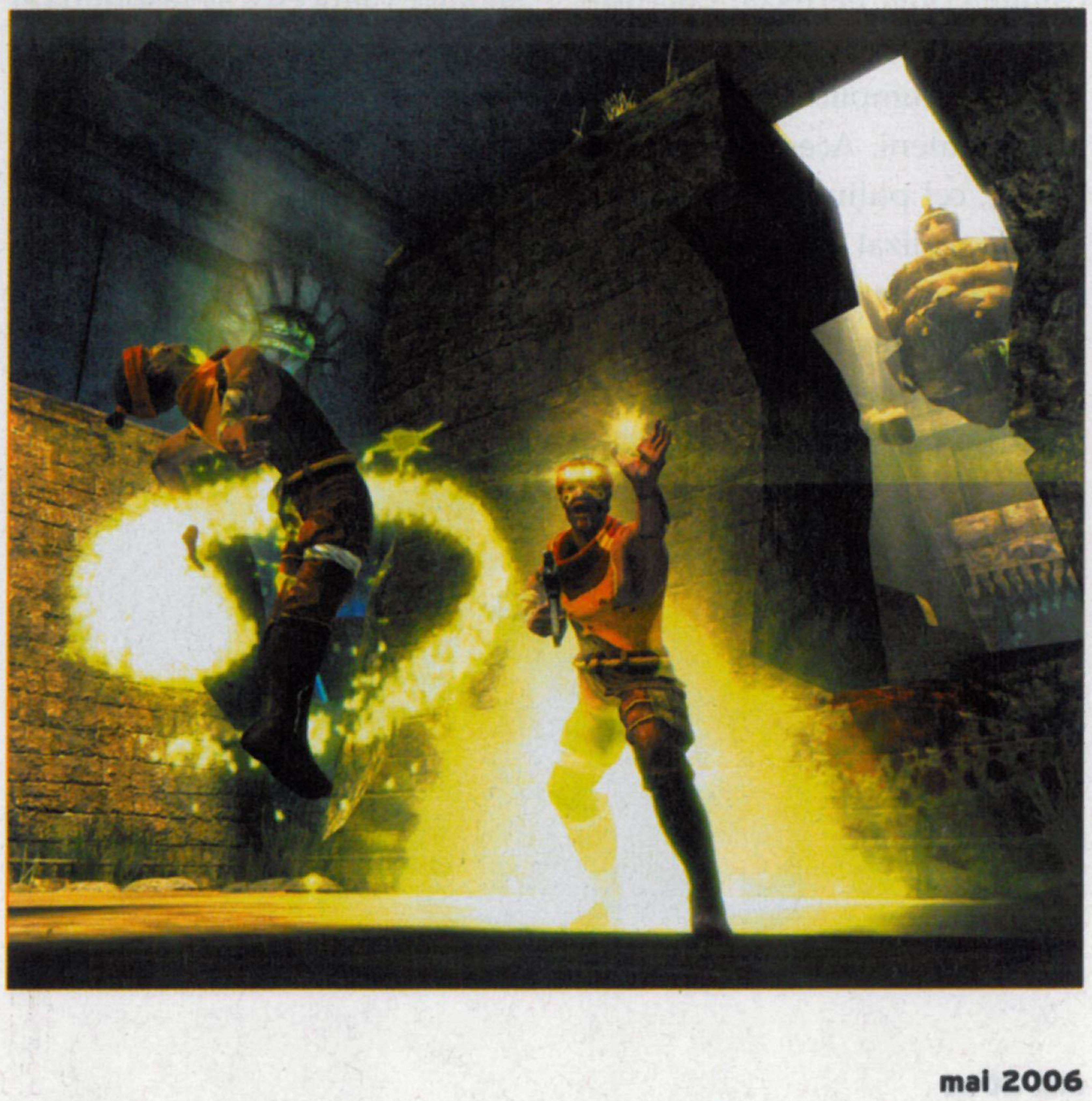
Se zvoneşte că undeva, în perioada toamnei, drăguţii şi nevinovaţii Sam şi Max se reîntorc să ne streseze creieraşele, într-o franciză ce se vrea a deveni episodică. Care e treaba cu aceste episoade? Mai exact, urmând exemplul lui **Sin** (şi în curând, **Half-Life 2**), jocul cu pricina va fi dezvoltat într-o serie de episoade, adicătelea telenovelă, adicătelea Acasă TV, adicătelea babe care bocesc. Un câine cu costum şi pălărie à la Humphrey Bogart şi un fluffy bunneh alb cu urechile ciulite, ambii ciudaţi îşi vor face apariţia mult aşteptată – spre bucuria fanilor, care s-au cam săturat deja de Bone şi îşi doresc o reîntoarcere la vremurile fericite. Sincer, mie, partea asta cu episoadele nu îmi prea sună bine. Am văzut ce e de capul lui **Sin**, patru ore de joc, trei arme pentru aproximativ 20 dolari, toate tigăile par a-mi urla în timpane „joc neterminat". Eh... Om trăi şi om vedea, ar fi păcat să strice o franciză de asemenea calibru!

Producător: FASA Studio Publisher: Microsoft Gen: FPS Termen: TBA Platformă: PC, X360

Shadowrun

Încă un First Person Shooter, de această dată de la Microsoft, **Shadowrun** abordează o temă science-fiction, în care atât jucătorii PC, cât şi cei de X360 se vor putea confrunta în tot soiul de competiţii. Prezentarea jocului (al cărui titlu este identic cu un RPG pe care mulţi dintre voi nu cred că vi-l mai amintiţi), făcută la E3, a pus la dispoziţia amatorilor un demo multiplayer, în care au fost prezentate două din rasele jucabile, şi anume elfii şi oamenii. Diferenţele dintre acestea le fac potrivite pentru stiluri diferite de joc, elfii, par exemple, având viaţă mai puţină, însă deţin posibilitatea de a se regenera atunci când nu se află în luptă, în timp ce oamenii încep fiecare sesiune de joc cu bani mai mulţi pentru arme şi upgrade-urile de skill-uri. Celelalte rase, încă neanunţate, vor putea fi dibuite odată cu lansarea jocului.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Radical Entertainment **Publisher:** Vivendi Universal Games **Gen:** Action
Termen: trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS2, Xbox, Xbox 360

Scarface: The World Is Yours



Ca o replică întârziata rău de tot la intenția celor de la EA de a valorifica licența **The Godfather** sub forma unui joc de acțiune (lucru care s-a întâmplat deja), Vivendi a anunțat shooter-ul third-person **Scarface**, inspirat de filmul cu același nume (din 1983, cu Al Pacino și Michelle Pfeiffer în rolurile principale). **Scarface** se află în lucru la studioul Radical Entertainment și va fi lansat de Vivendi Universal Games pe la sfârșitul lui 2006. Personajul principal al jocului este Tony Montana, de care inamicii crezuseră că au scăpat odată pentru totdeauna. Dar, la fel ca Bruce Willis în Die Hard!, Tony nu prea are de gând să facă negoț de orturi cu popa. Deposedat de tot ce avea, mafiotul devine și mai periculos ca înainte: nu mai are nimic de pierdut. Plin de sete de răzbunare te întorci să-ți reconstruiești imperiul ridicat pe afaceri ilegale. Stilul lui Tony care a redefinit prin intermediul peliculei Visul Ame-rican, este inconfundabil: vei bate, împușca sau arunca în aer tot ce-ți iese în cale. Dacă nu e loc de arme, folosește-te de abilitățile diplomatice ale acestui lord de droguri cubanez: insultă-ți, intimidează-ți și impresionează-ți partenerii (și partenerele). Una dintre cele mai grele promisiuni ale producătorilor rămâne lumea deschisă a orașului Miami și a insulelor înconjurătoare, care, teoretic, vor fi realizate fără timpuri de încărcare și care nu vor avea limite. Până apare jocul, încercați să (re)vedeți filmul.





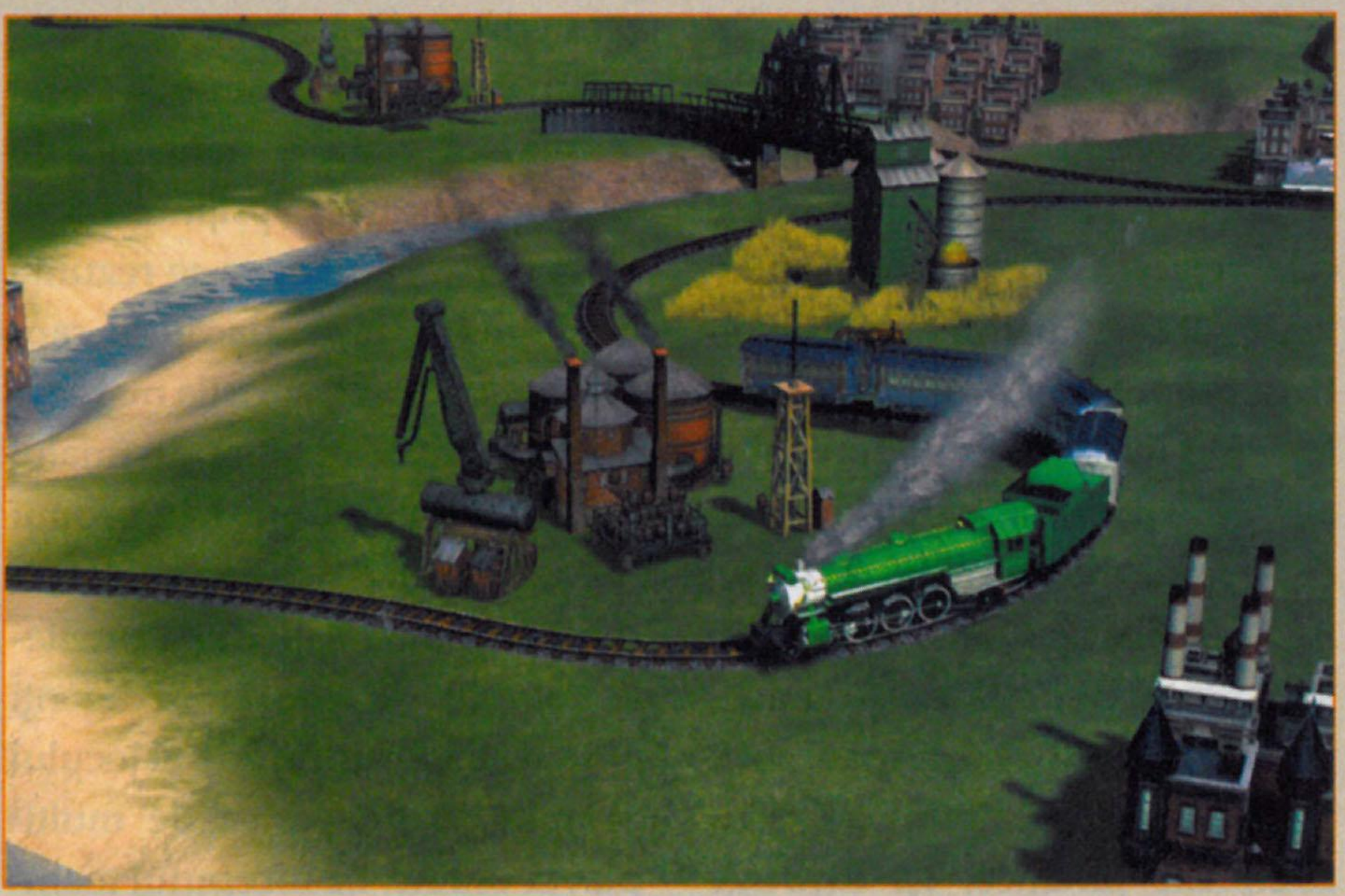
Producător: Firaxis **Publisher:** 2K Games **Gen:** Strategie **Termen:** octombrie 2006 **Platformă:** PC

Sid Meier's Railroads!

Creatorul original al jocului **Tycoon**, Sid Meier, împreună cu echipa sa, Firaxis, se întoarce la origini: la căile ferate. **Sid Meier's Railroads!** Este un simulator de căi ferate, care oferă pasionaților șansa să construiască propria rețea de circuite redate cu ajutorul unui engine grafic 3D bogat colorat. Producătorii promit adăugarea unor moduri de joc multiplayer, posibilități de personalizare ingame, o interfață intuitivă și ușor de folosit. Încercând să combine cele mai bune părți ale trenurilor și machetelor din viața reală, noul joc te va pune în rolul magnatului care are un singur scop: construirea celui mai mare imperiu de căi ferate din lume. Va trebui să amplasezi șinele, să te ocupi de managementul trenurilor și a încărcăturii acestora. Toate astea pe fundalul unei lupte acerbe cu alți magnați unși cu toate alifiile, întreprinzători ambițioși și baroni locali corupți (nu, jocul nu se desfășoară în România!).

Întreg jocul se va învârti în jurul trenurilor: vor fi incluse peste 30 de modele de trenuri, începând de la primitivul 0-4-0 Planet până la ultramodernul 4-6-6-4 Challenger. La sfârșitul anului vom cere biletele și abonamentele la control.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



Producător: Digital Legends Entertainment **Publisher:** NCsoft **Gen:** Street Soccer **Termen:** TBA **Platformă:** PC





Soccer **Fury**

Soccer Fury se vrea un joc de acţiune, care combină street soccer-ul cu artele marţiale, având ca rezultat un spectacol neobişnuit. Folosind un arsenal de mişcări devastatoare preluate din diverse arte marţiale, trucuri de manevrare a balonului



şi tactici de echipă, trebuie să-ţi învingi oponenţii în fascinantele confruntări online. Nu există reguli şi nu există limite. Producătorii au încercat să proiecteze jocul în aşa fel încât nimic să nu stea în calea acţiunii dezlănţuite. Desfăşurate pe străzile lăturalnice şi acoperişurile blocurilor junglei urbane, **Soccer Fury** este o doză de adrenalină serioasă injectată tuturor celor pasionaţi de arta manevrării balonului. Cei mai buni vor avea parte de gloria şi recunoştinţa meritată. Prin acest proiect ambiţios producătorii de la Digital Legends Entertainment, vor să inoveze lumea jocurilor online. Folosind un engine grafic 3D de ultimă oră şi tehnica de motion capture, designerii promit mişcări ca pe un teren de fotbal real sau ca dintr-un dojo autentic. Personajele vor putea fi personalizate după gusturile jucătorilor, până la cele mai mici detalii care includ până şi coafuri sau tatuaje. Avatarul fiecărui jucător va evolua şi, în funcţie de stilul de joc practicat, va dobândi abilităţi unice. Şi echipa se va putea dezvolta şi putea fi personalizată, începând de la logo şi terminând cu însemnele de graffiti. Vom vedea ce va ieşi din acest joc care aminteşte puternic de filmul Shaolin Soccer.

Producător: Ubisoft **Publisher:** Ubisoft **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC, Gamecube, PS2, PS3, Xbox 360

Splinter Cell: **Double Agent**

Eliberat temporar din închisoare, agentul dublu Sam Fisher a făcut şi el o scurtă vizită la E3. Noul episod al celebrei francize a Ubisoft ne relatează ultimele peripeţii intervenite în timpul infiltrării într-o reţea teroristă internaţională (probabil, agentul special a avut probleme cu pronunţia corectă a frazei Allah Akhbar!). Odată infiltrat, el va fi nevoit să cântărească la miligram consecinţele acţiunilor sale. Dacă elimină prea mulţi băieţi cu complexe fanatice, îşi distruge acoperirea, fără doar şi poate. Iarăşi, dacă ezită prea mult, pune în pericol viaţa a milioane de oameni inocenţi. Sprijinul oferit de guvernul american se rezumă la obişnuita frază „dacă eşti capturat sau omorât, agenţia nu recunoaşte nimic". În afară de finalul deschis, producătorii mai promit noi gadgeturi autentice, care, teoretic, ar fi modelate după uneltele folosite de adevăraţii agenţi NSA. Un alt punct forte al jocului promite să fie partea de multiplayer online. La începutul toamnei vom gusta din viaţa internaţională de spion în stil pescăresc.

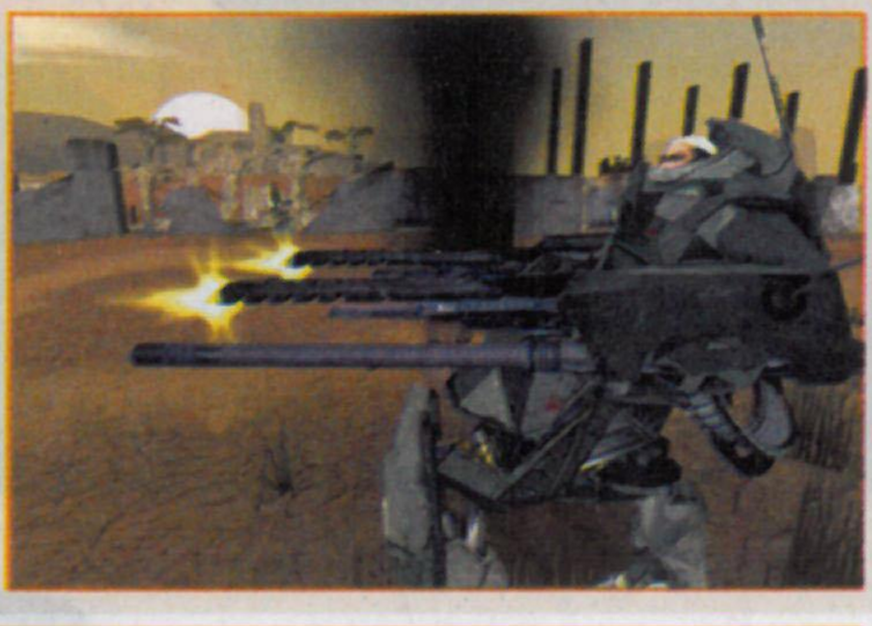
LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



... încă 10 MMORPG-uri!!!

Producător: Funcom **Publisher:** Funcom **Termen:** trim. III 2006 **Platformă:** PC

Anarchy Online: Lost Eden



Lost Eden prezintă omenirea încercând cu disperare să oprească invazia extratereştrilor în bătălii crunte care se desfăşoară pe imenşii sateliţi din jurul planetei Rubi-Ka. Paradisul care a fost leagănul omenirii se transformă într-un infern cumplit.

Producător: Sony Online Ent. **Publisher:** SO Ent. **Termen:** iunie 2006 **Platformă:** PC

Everquest II: The Fallen Dinasty



Dezvoltat în studiourile din Taiwan, adventure pack-ul **The Fallen Dynasty** promite să aducă un nou fir epic deosebit de bogat, precum **The Bloodline Chronicles** sau **The Splitpaw Saga**, cu diferenţa că noua poveste va avea accente orientale.

Producător: Netdevil **Publisher:** NCsoft **Termen:** trim. II 2006 **Platformă:** PC

Auto Assault



Auto Assault este un amestec inedit de gameplay care ne aminteşte de **Interstate** (poate că **Death Rally** ar fi mai corect spus), cu engine fizic Havok, şi atmosferă de **Fallout** (sau **Mad Max**) şi cu niscaiva elemente de MMORPG.

Producător: Sony Online Ent. **Publisher:** SO Ent. **Termen:** nov. 2006 **Platformă:** PC

Everquest II: Echoes of Faydwer



Pe lângă adventure-pack-ul din iunie, la sfârşitul anului primim şi un add-on adevărat. Al treilea expansion al seriei **Everquest II**, vine cu rase noi şi nenumărate obiecte noi, arme şi armuri noi, respectiv multe alte surprize plăcute. Preţul deja este cunoscut: 7,99 dolari.

Producător: Tulga Games **Publisher:** - **Termen:** TBA **Platformă:** PC

Dark World Online

Încă un MMORPG, bazat pe un univers modern/horror. În **Dark World Online**, vom putea încarna un om, un vampir sau un vârcolac, fiecare dintre aceştia posedând abilităţi exclusive. Vom lupta în PvP sau PvE şi vom avea scopul de a controla lumea.



Producător: NCsoft **Publisher:** NCsoft **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

Exteel



Un nou MMORPG cu tematică SF de la NCsoft. În afară de lumi futuriste, jucătorii vor avea parte de numeroase încăierări cu roboţi uriaşi în armuri lucioase. Din primele screenshot-uri, jocul seamănă cu lumea vizuală a jocurilor şi animaţilor orientale.

Producător: Turbine Ent. **Publisher:** Atari **Termen:** trim. II 2006 **Platformă:** PC

Dungeons and Dragons Online: Stormreach



Primul MMO realizat direct în lumea fascinantă a D&D-ului se bucură de un succes cutremurător peste ocean. Abia a apărut primul modul în Europa, şi Turbine anunţă deja conţinutul celui de-al doilea modul, aflat actualmente în lucru. **The Twilight Forge** aduce puţintel conţinut singleplayer în joc, o nouă rasă (dark elves) şi dungeon-uri suplimentare.

Producător: Tulga Games **Publisher:** - **Termen:** 2006 **Platformă:** PC

Horizons: The Settlements



Cei de la Tulga se pare că sunt deosebit de pasionaţi de MMORPG-uri. În afară de **Dark World Online** lucrează la primul add-on al jocului **Horizons: Empire of Istaria**. Deocamdată n-au precizat o dată precisă de apariţie şi nici detalii despre joc.

Producător: CCP Games **Publisher:** CCP Games **Termen:** trim. II 2006 **Platformă:** PC

EVE Online: The Path to Kali



Universul **EVE Online** continuă să se extindă încet, dar sigur: MMO-ul spaţial al celor de la CCP Games a depăşit în luna martie pragul de 25.000 jucători activând simultan pe acelaşi server. Al doilea expansion major aduce cu el Advanced Reactive Content System, cu ajutorul căruia scena politică şi graniţele fizice ale statelor-naţiuni din joc vor putea fi schimbate dinamic, în urma acţiunilor colective ale jucătorilor.

Producător: Turbine Ent. **Publisher:** Midway Games **Termen:** nov. 2006 **Platformă:** PC

LotR: Shadows Of Angmar

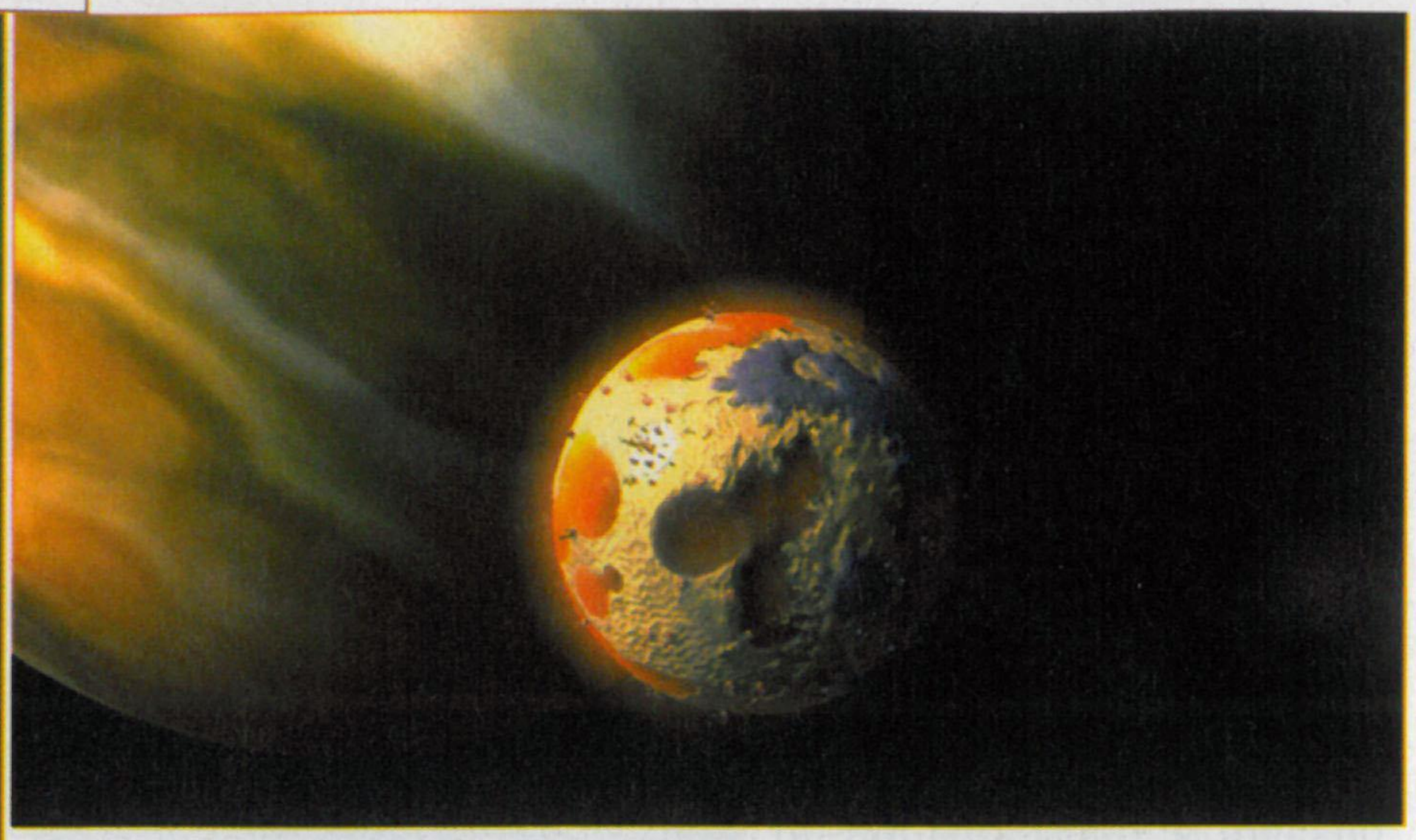


The Lord of the Rings Online este primul MMORPG bazat în totalitate pe celebra trilogie a maestrului Tolkien, în care jucătorii vor putea explora liber fantastica lume a Middle-eart-ului, fie singuri, fie grupaţi în fellowship-uri.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: Maxis **Publisher:** Electronic Arts **Gen:** Strategie **Termen:** martie 2007 **Platformă:** PC





Spore

Bomba ludico-biologico-evoluţionistă amorsată de Will Wright (**The Sims**, **Sim City**) anul trecut la GDC a explodat anul acesta la E3, mai exact la standul Electronic Arts. De data aceasta, Will Wright a avut o mulţime de lucruri de arătat, toate de o ambiţie uşor delirantă atât în ceea ce priveşte aspectele tehnice, cât şi gameplay-ul.

Conceptul lui **Spore** este foarte ambiţios. Jocul ne va plasa la comanda unui organism microscopic care poate evolua sau involua în ecosistemul său.

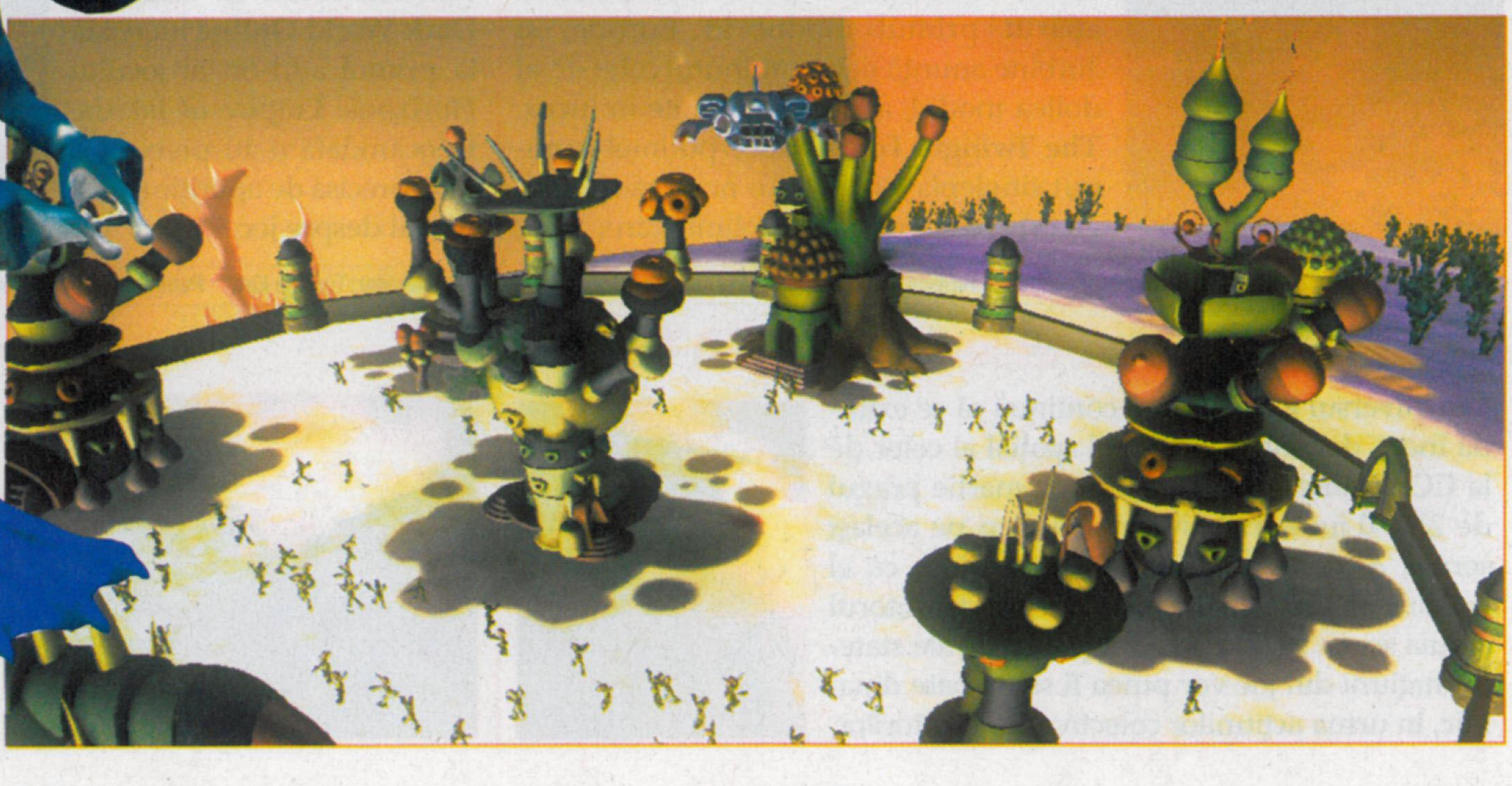
Cu timpul şi cu atenţie din partea noastră, acesta se va dezvolta într-un organism complex, ajungând chiar la recrearea unui adevărat lanţ al evoluţiei. Fiecare etapă a acestei dezvoltări va fi marcată de un gameplay diferit, care va amesteca acţiunea, economia şi strategia, dar va permite şi o schimbare de aparenţă pe care jucătorul o va alege după bunul plac. Este un alt fel de simulare a vieţii, care porneşte de la zero şi care ia o amploare deosebită din moment ce jucătorul este cel care creează aspectul artistic al jocului, conţinut care va fi, de altfel, împărtăşit celorlalţi jucători via o bază de date online. Dar mai bine le luăm pe rând.

Spore la treabă!

Jocul este împărţit în şase faze distincte, care corespund diferitelor evoluţii ale creaturilor pe care le vom controla: stadiul celular, stadiul de creatură, stadiul tribal, stadiul urban, stadiul global şi, în fine, stadiul spaţial. Fiecărei faze îi corespunde un gameplay deosebit, şi, în acest scop, Will Wright a comentat cel de-al doilea stadiu, cel de creatură, arătând modul în care se vor putea utiliza diferitele tools destinate creării acestuia.

Pornind de la o masă fără formă, susţinută doar de o coloană vertebrală, asamblăm bucăţile exact ca într-un Lego. Aceste bucăţi sunt împărţite în şapte categorii: ochi, gură, picioare, braţe etc. Fiecare categorie este împărţită în patru coloane şi fiecare coloană conţine opt sau nouă posibilităţi de alegere a „bucăţilor". Cu cât creatura noastră se dezvoltă mai mult în cursul timpului, cu atât creşte numărul de coloane în fiecare categorie, fapt care ne permite o personalizare mai mare şi o creatură mai evoluată. În total, jocul ar trebui să conţină 400 de astfel de „bucăţi" cu care să ne creăm creatura, fiecare cu variaţiile sale. Editorul este uşor de utilizat, căci este suficient să plasăm bucăţile pe scheletul creaturii tridimensionale ca să o vedem cum ia formă; evident, putem modifica totul, pornind de la bucata respectivă: de exemplu, dacă alegem cutare bucată pentru ochi, putem modifica plasamentul acestora, poziţia sau mărimea lor. Culorile şi textura pielii sunt ajustabile în timp real, dar, ce este mai surprinzător,





creatura prinde viaţă în timp real, şi toate conexiunile se fac în mod natural. Fie că punem două, patru sau şase picioare creaturii noastre, aceasta se va mişca într-un mod cât se poate de natural, credibil şi logic. Procesul de creare a personajului este un veritabil joc în interiorul jocului şi, după spusele lui Will Wright, cca. 10% din jucători vor petrece numeroase ore numai şi numai cu acest aspect al gameplay-ului. Odată creată creatura, o vom controla direct prin mouse şi tastatură, şi va trebui să o hrănim, în primul rând, luptându-ne chiar cu fauna din împrejurimi, sau furând câteva ouă unor părinţi mai distraţi din fire. Hrănindu-se, creatura noastră câştigă puncte de ADN care-i permit să se împerecheze şi să dea astfel naştere unor descendenţi, ceea ce va însemna pentru noi întoarcerea la editorul creaturii cu noi bucăţi deblocate.

Tribal, urban... tot la globalizare ajungi!

Pe măsură ce creatura noastră se dezvoltă, trecem de la controlul asupra unei singure creaturi la controlul unui grup de creaturi, socializând intens cu „verişorii" (fapt reprezentat şi prin semnale sonore şi vizuale, prin cercuri sonice concentrice, vânătoare în comun etc.) ca să trecem încet la stadiul tribal şi să realizăm colibe, preludiu al stadiului urban, care va avea un gameplay orientat către **Sim City**. Şi în acest stadiu, totul este creat de jucător, de la cea mai mică clădire, la flora care ne înconjoară, cu stiluri arhitectonice diferite. Will Wright, acest Darwin al jocurilor video, a mai insistat asupra părţii finale a stadiului urban, în momentul în care poţi să îţi achiziţionezi sau să îţi creezi propria ta navă spaţială, ca să arunci gameplay-ul în stadiul global, preludiu al stadiului spaţial. Exact ca la prima creatură, şi aici ne vom putea controla nava şi naviga în spaţiul planetei mamă, scanând creaturile pe care le întâlnim (îmbogăţindu-ne astfel baza de date şi creând o adevărată colecţie, reprezentată de cărţi de joc, care au informaţiile deasupra... ceva în genul **Magic: The Gathering**) sau luând cu noi cutare sau cutare reprezentant al faunei locale cu ajutorul unei raze tractoare. Exact ca în **The Sims**, şi în **Spore** vom putea găsi soluţii mai sadice la lucrurile mai simple, de exemplu, să scoatem scara dintr-o piscină şi să vedem dacă se îneacă Simşii! Stadiul global ne va permite să gestionăm planeta mamă şi planetele din sistemul nostru solar, pe care le vom coloniza, terraforma etc. Odată depăşit acesta stadiu, trecem la cel spaţial, în care ne părăsim sistemul solar ca să explorăm galaxia care este compusă din sisteme solare create de alţi jucători. Întregul joc creat de jucător este duplicat pe serverele online ale lui **Spore**, care vor fi, la rândul lor, duplicate în jocurile altor jucători, creându-se astfel adevărate galaxii vii, ale căror scheme (arhitecturale, tribale etc.), create de jucători, vor fi controlate de calculator. Cu ajutorul navei sale, jucătorul va putea vedea care planete sunt locuite, care conţin artefacte utile dezvoltării propriei civilizaţii etc. Întâlnirile cu celelalte civilizaţii vor putea fi amicale şi se vor putea concluziona în tratate co-merciale sau vor putea fi belicoase, în funcţie de comportamentul social al celor implicaţi.







Spor(e)ovăială sau referinţă?

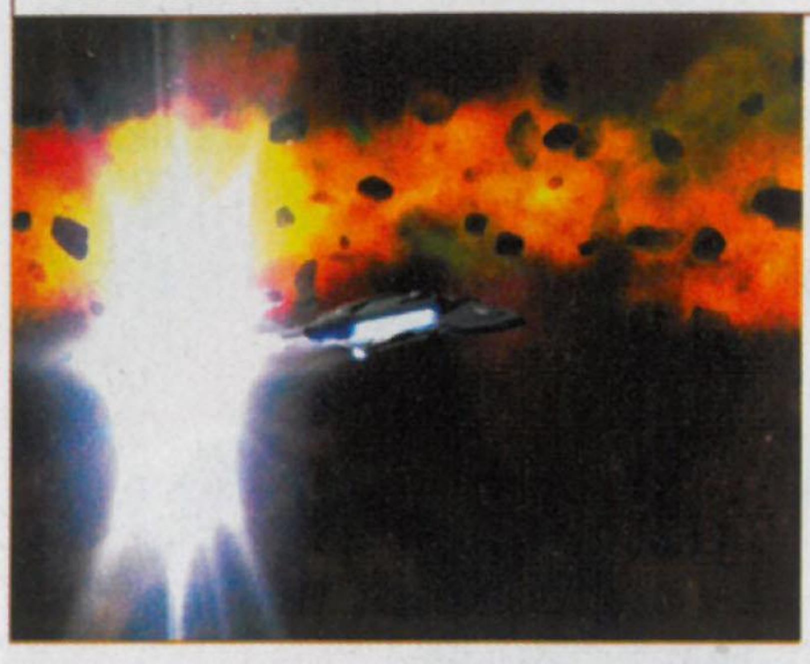
Jocul va avea parte şi de o Sporopedia, unde vor fi catalogate toate creaturile şi statisticile acestora, urmând să fie afişate sub forma cărţilor de joc şi schimbate între jucători... mâine, poimâine ajungem să facem şi bani reali jucându-ne! Will a scăpat informaţia că jocul a fost prevăzut iniţial numai pentru PC, dar că va invada ulterior toate platformele, chiar şi telefoanele mobile, pe care gameplay-ul va fi mai primitiv, bazat pe colectarea de cărţi. Oricum, prima apariţie în public la E3 a lui **Spore** va fi ultima, căci Electronic Arts şi Will Wright vor să scoată jocul pe piaţă în lunile aprilie-mai 2007, ceea ce, după umila mea părere ar fi un miracol, dacă ţinem cont că echipa care lucrează la acest mega-proiect este redusă, adică vreo 70 de persoane în comparaţie cu 2-300 câte lucrează la cele mai ambiţioase proiecte Next-Gen. Eh, dacă ţinem cont că Will Wright a declarat că întregul aspect artistic va fi numai şi numai în mâinile noastre, adică noi vom face, practic, jocul şi echipa de dezvoltare se va ocupa de restul... ce să mai zici?

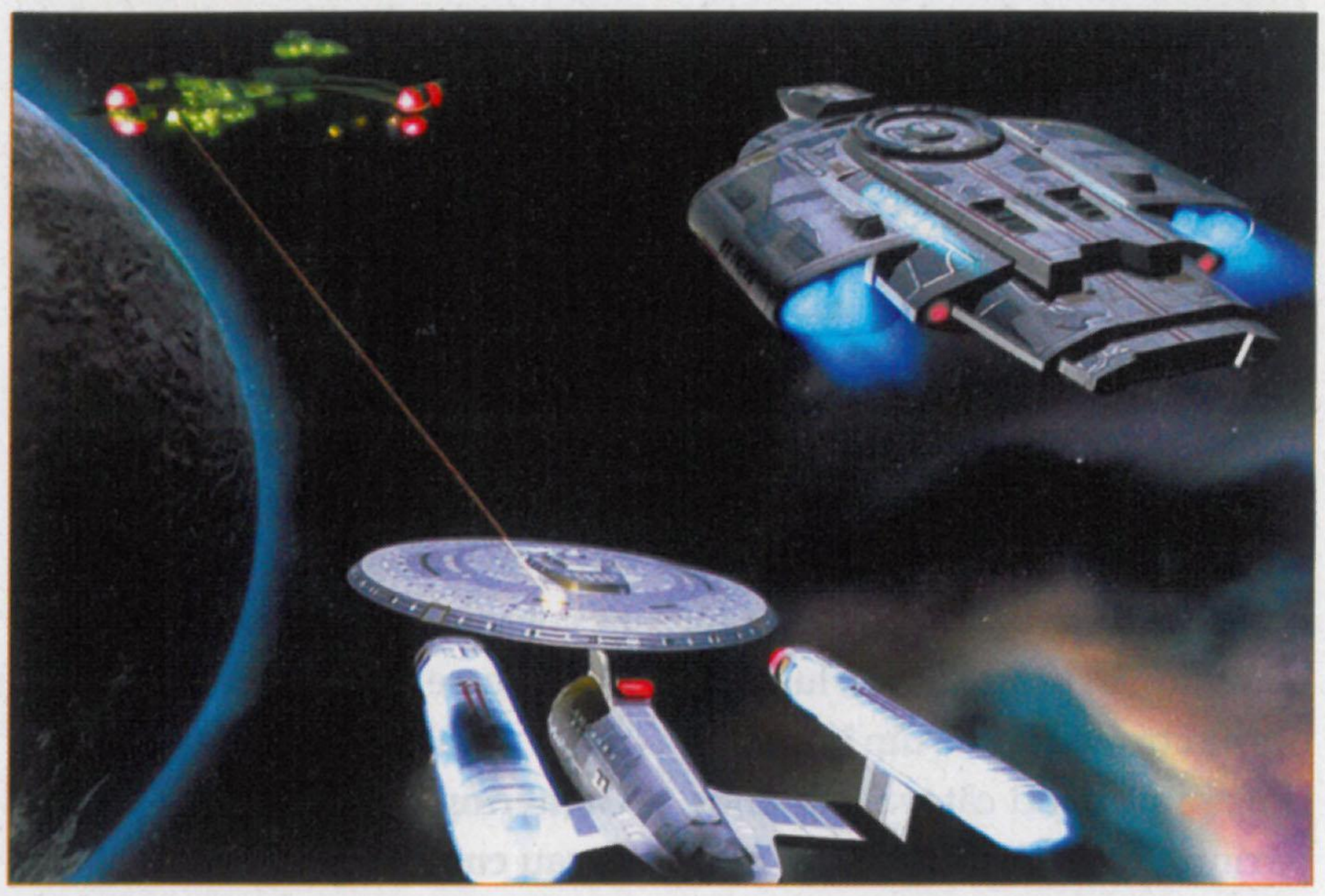
Marele semn de întrebare care trebuie pus este cât interes ludic va suscita acest joc? Cu riscul să par protocronist, trebuie să spun că **Spore** pare deja victima unui efect de hype enorm, care beneficiază de efectul Will Wright, creatorul lui **The Sims** şi unul dintre puţinii game designeri recunoscuţi de publicul larg, omul care a fost prezent pe coperta revistei Wired. Sunt ferm convins că, dacă acelaşi joc ar fi fost conceput de o echipă din România, nu ar fi avut parte de o asemenea atenţie. OK, recunosc, pe hârtie conceptul de joc este genial, dar planează riscul ca, în final, să ne trezim în nişte nisipuri mişcătoare cu gameplay multiplu, un fel de hibrid între **Black&White 2**, **The Sims** şi **Sim City**, dar care să nu ne ofere nici un liant care să păstreze întregul coerent din punctul de vedere al jocurilor video. Totuşi, trebuie să-l felicităm pe Will care, chiar dacă nu a dezvăluit în detaliu aspectele gameplay-ului, a arătat poporului ceva jucabil, palpabil, ceea ce poate însemna un început bun.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

Producător: Mad Doc **Publisher:** Bethesda **Gen:** Strategie **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, X360

Star Trek: **Legacy**





După o foarte lungă absenţă de pe calculatoarele noastre, franciza **Star Trek** se pare că revine în forţă. Nici nu ne miră această abstinenţă a bunicului Piccard, considerând calitatea cel puţin îndoielnică a ultimelor titluri... dar asta nu contează. Ce contează este faptul că Legacy va acoperi toate erele prezente în faimosul serial de televiziune, incluzând Enterprise, The Next Generation, Deep Space Nine şi Voyager. Vom avea parte de peste 60 de nave pe parcursul jocului, nave la care se zice că lucrează cu sârg unii dintre cei mai buni modeleri ai universului Star Trek, inclusiv Rick Knox, care a creat unele dintre cele mai foto-realiste moduri pentru Star Trek: Bridge Commander. Fiecare navă va avea între 5000 şi 10000 de poligoane, iar producătorii ne promit că vor arăta cum nu se poate mai bine.

Producător: Petroglyph **Publisher:** LucasArts **Gen:** Strategie **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC

SW: EaW: **Forces of Corruption**



Pe parcursul E3-ului, standul LucasArts a găzduit, printre altele şi o demonstraţie a expansion-ului pentru **Star Wars: Empire At War**, intitulat sugestiv **Forces of Corruption**. Pe scurt, câteva detalii: o nouă facţiune, deţinătoare a aproximativ 40 noi unităţi, 13 noi planete pe care le putem cuceri şi exploata în voie, precum şi 3 jucători care vor putea, simultan, să se bălăcească în skirmish. Ah, da, plus un Yoda supărat, mititel şi verde, care împarte săbii laser în stânga şi în dreapta de parcă ar fi gratis. Noua facţiune este reprezentanta coruptă a forţei, condusă de un lider nemilos şi viclean, al cărui scop este – aţi ghicit – să cucerească întreg universul şi să îl ţină sub papuc. Mai exact, tacticile folosite de aceşti noi inamici vor include mită, sabotaj, şantaj şi corupţie. Sounds yummy!

Producător: Midway **Publisher:** Midway **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS3, X360

Stranglehold





Un third person action de la Midway în care îl controlăm pe inspectorul cu nume gustos Tequila, **Stranglehold** se vrea a fi un sequel pentru filmul de acţiune din 1992, Hard-Boiled, regizat de John Woo. După cum probabil v-aţi dat seama, cei de la Midway lucrează cot la cot cu celebrul regizor (care, printre altele, s-a declarat a fi un fan înrăit al jocurilor video), iar titlul îl va avea în componenţă pe actorul Chow Yun Fat (îl aşteptam şi pe fratele Chow Yun Slim, însă acesta a dat colţul), care îl va interpreta pe inspectorul (cu nume care deja a devenit şi mai gustos) Tequila. Jocul vrea, practic, să concentreze esenţa filmelor lui John Woo. Arte marţiale, scheme eficace şi spectaculoase, scandal şi violenţă cât cuprinde, precum şi un inspector desprins de pe etichetele sticlelor de băuturi spirtoase.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Gas Powered Games **Publisher:** THQ **Gen:** RTS **Termen:** trim. I 2007 **Platformă:** PC





Supreme Commander

Considerat, pe bună dreptate, ca fiind succesorul spiritual al lui **Total Annihilation**, **Supreme Commander** nu a lipsit de la standul Gas Powered Games nici la E3-ul din acest an. Grație lui Chris Taylor (CEO al mai sus amintitei companii), un grup select de oameni ai presei au avut ocazia să asiste la o nouă demonstrație de forță a mult așteptatului RTS. La o primă vedere, putem spune cu mâna pe inimă că, vizual, jocul s-a îmbunătățit considerabil de la prima sa apariție în gura târgului. Ceea ce la început părea o grafică schematică, îmbătrânită și fără „sex-appeal", s-a transformat într-un eye candy plin de efecte spectaculoase. O atenție la detaliu nemaipomenită – cam așa am cataloga, pe scurt, **Supreme Commander**. Evident, producătorii s-au lăudat din nou cu scara imensă la care se raportează jocul, precum și cu nivelul de zoom continuu, nivel ce poate permite un close-up instantaneu asupra unei singure unități, după care, la nici o secundă, să treci la un continental view tactic, de „sus", ce îți permite un management mai precis al câmpului de luptă.

Nenea Taylor s-a jucat, de asemenea, cu abilitatea jucătorilor de a crea o serie de waypoint-uri „globale" pentru diferite contingente de unități, fie ele navale, de sol sau aeriene, pentru ca acestea să ajungă într-un anumit loc desemnat de tine în aproximativ același moment. Cu toate că producătorii au arătat o grijă deosebită la sistemul de pathfinding, mai ales pentru maniacii care doresc să știe de la început dacă o anumită unitate va ocoli bolovanul acela mare și urât din mijlocul hărții, Taylor a declarat că **Supreme Commander** nu este un joc de micromanagement al unităților individuale, și nici un titlu care să se concentreze pur și simplu pe bătăliile tactice. Cea mai bună exemplificare a acestor două aspecte a fost o bătălie feroce între două armate, unde una invada din apă, în timp ce cealaltă de la sol, dintr-o pădure. Într-adevăr, unitățile individuale pot fi deosebit de mari (după cum am văzut într-o comparație dintre un Battleship și un grup de tancuri, unde Battleship-ul era de vreo 20-30 de ori mai mare), însă bătăliile se desfășoară între sute și sute de trupe, la o scară halucinantă. Jocul arată și se comportă din ce în ce mai bine, cu fiecare ieșire în public. Până în 2007, când va apărea, sperăm că va fi dus la perfecțiune.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro







Producător: FireFly Studios **Publisher:** 2K Games **Gen:** Strategie **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC

Stronghold Legends







Firefly Studios după ce anunţat prin februarie noul său joc **Stronghold**, la E3 l-a şi arătat publicului. Singura problemă e că ultimul joc cu care au ieşit la rampă n-a fost deloc o strategie de seamă în 2005, iar un eventual **Stronghold 3** probabil că ar fi avut parte de o soartă similară. Aşa că au recurs la soluţia preferată a producătorilor aflaţi în încurcătură: au apelat la implementarea unei lumi fantasy. Aşa s-a născut **Stronghold Legends**, un RTS nu prea arătos, care nu se mai anunţă a fi nici hardcore (precum **Stronghold: Crusader**), şi nici nu prea are şanse să se ridice la nivelul strategiilor fantasy actuale, ori viitoare. Producătorii încearcă să ne convingă, totuşi, prin enumerarea unor personaje istorice celebre care îşi vor face apariţia în joc. Printre ele se numără Regele Arthur şi cavalerii mesei rotunde, contele Vlad Dracul (sună mai bine decât Vlad Ţepeş, cel puţin pentru vestici) şi marele Siegfried al Germaniei.

Producător: Destination Games **Publisher:** NCsoft **Gen:** MMORPG **Termen:** - **Platformă:** PC

Tabula Rasa



Avându-şi rădăcinile într-un conflict străvechi, un război cosmic ameninţă toate fiinţele vii rămase libere fie cu subjugare şi înrobire, fie cu extincţie totală. În timp ce rasele Eloh şi Bane îşi pregătesc armatele pentru bătălia finală, ultimele popoare libere din Univers devin limita extrem de fragilă dintre viaţă şi moarte, dintre bine şi rău. Din adâncul pădurilor dese şi până pe suprafaţa lunilor vulcanice, rămăşiţele grupului Allied Free Sentients fac un ultim efort disperat să oprească teroarea sădită de Bane. **Tabula Rasa** este un nou MMORPG care ne poartă spre câmpuri de bătălie extraterestre, situate în cele mai îndepărtate colţuri ale Universului. Soarta întregului Univers se află în mâinile noastre. Cei de la Destination Games încearcă să-şi diferenţieze propria creaţie de restul MMORPG-urilor, combinând un stil de joc caracteristic shooterelor, cu o lume vastă umplută până la refuz de quest-uri şi provocări. Dacă totul merge bine, anul ăsta le vom putea lua promisiunile la bani mărunţi!

Producător: Eden Studios **Publisher:** Atari **Gen:** Curse **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS2, PSP, X360

Test Drive Unlimited

Noul joc care va fi publicat de Atari se vrea a fi primul M.O.O.R. (Massively Open Online Racing). Vom avea posibilitatea să ne punem la încercare talentele de piloţi în cadrul unor curse online şi offline. **Test Drive Unlimited** se adresează atât pasionaţilor de automobile, cât şi celor înnebuniţi de viteză pe două roţi. Cumpărându-ne fierătania de la unul din magazinele răsfirate în joc, ne aşteaptă peste 1000 km de drumuri modelate după modelul celor din Hawaii. Dacă nu vom avea destui bani, tot vom avea posibilitatea să scoatem



preţioşii bolizii la un test drive. La cursele palpitante, vor putea participa până la opt jucători care pot schimba între ei diferitele componente performante şi rare. Fiecare vehicul poate fi personalizat, dându-se naştere unor maşini cu adevărat unice. Banii câştigaţi pot fi investiţi nu doar în upgrade-uri, ci şi în cumpărarea de case, garaje şi haine.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

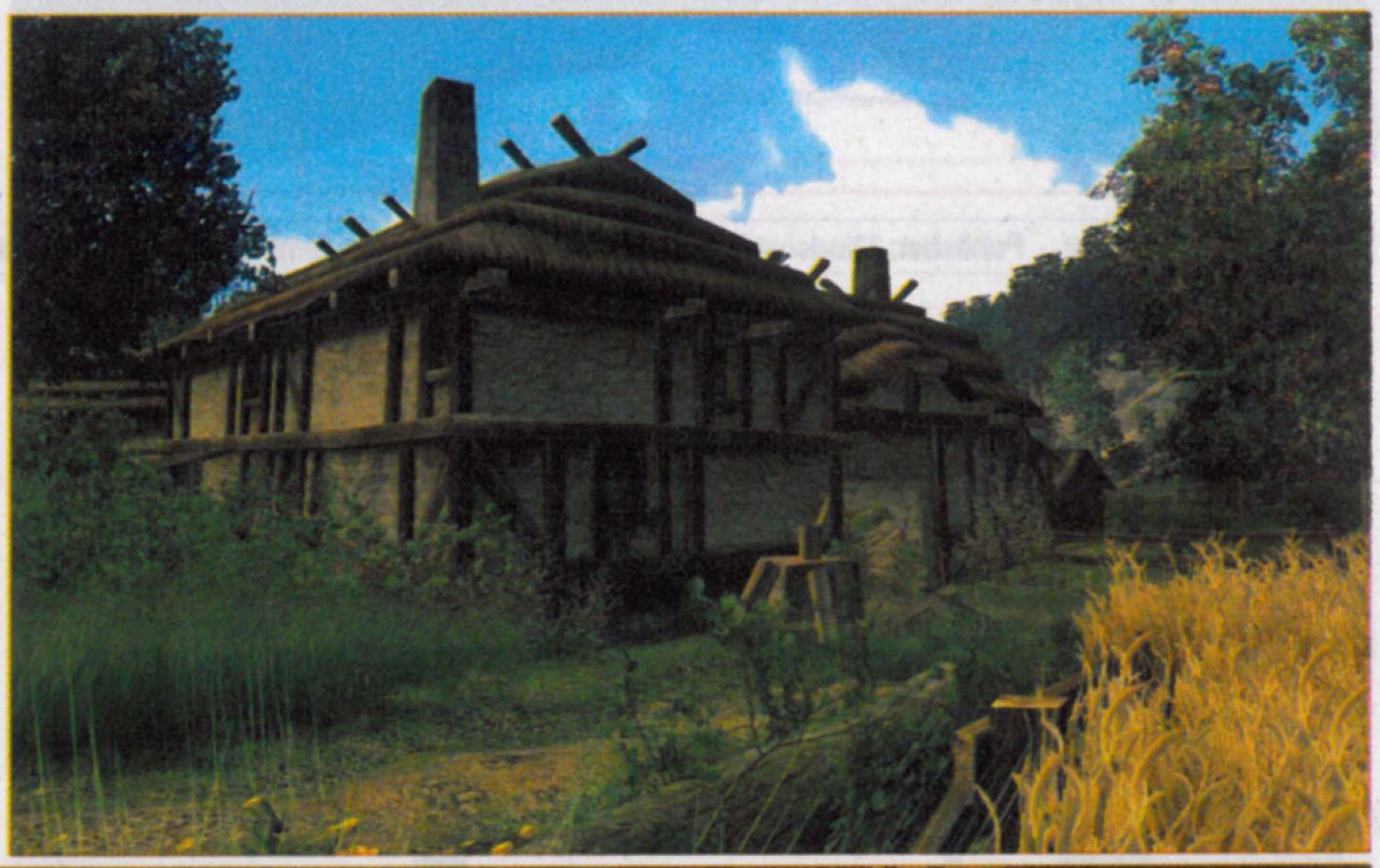
Producător: 4 Head Studios **Publisher:** Aspyr **Gen:** RTS **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC

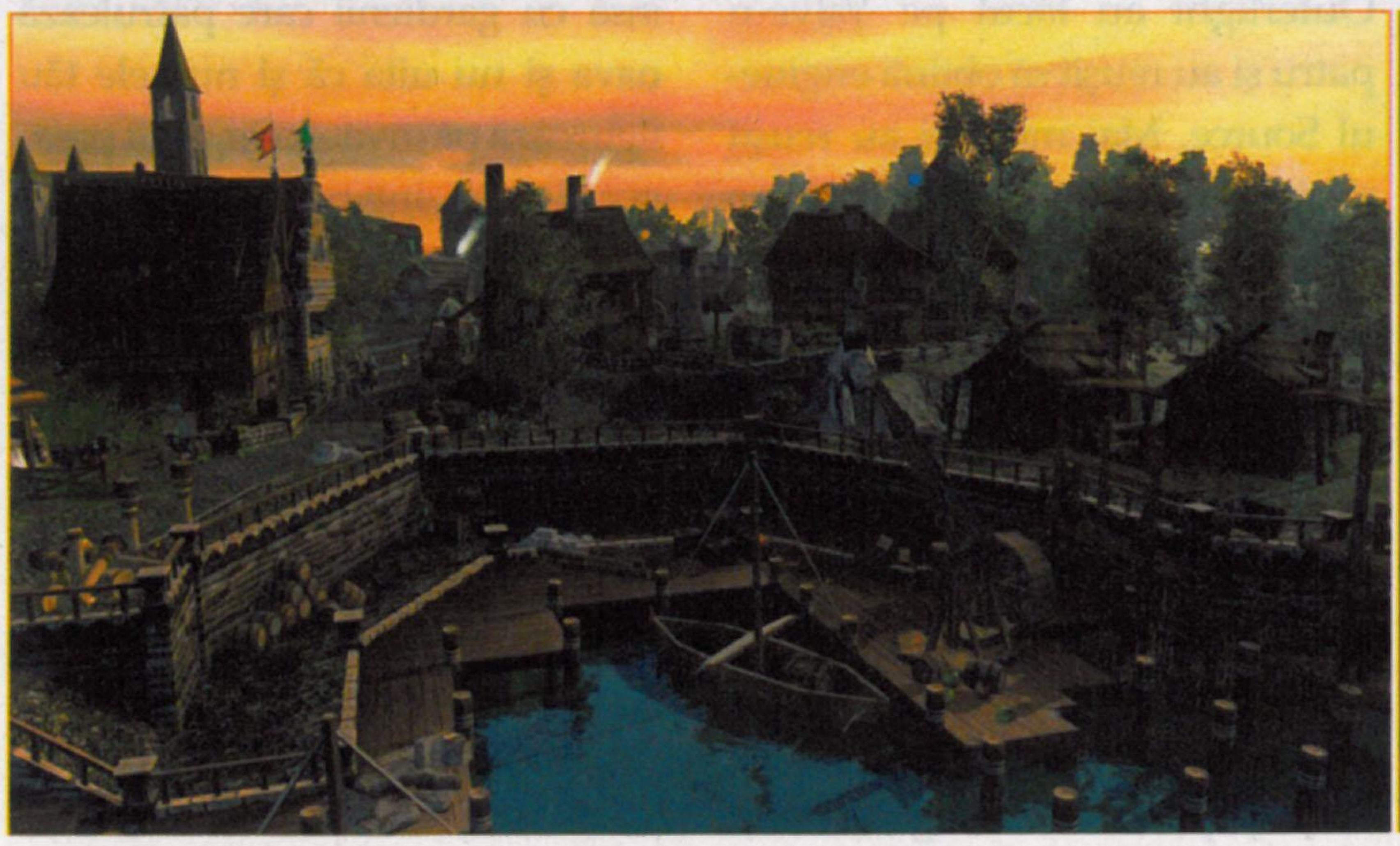


The Guild II

Urmând traiectoria predecesorului său de la 4Head Studio, intitulat **1400: The Guild**, titlul de față este un simulator economic în care jucătorul își va pune mânuțele pe o dinastie familială, în tentativa de a deveni un lider, atât social, cât și economic, al epocii medievale. Pentru început, ne vom crea personajul de bază - un patriarch (pentru bărbații "adevărați" care cred că rolul femeii este în bucătărie și în genunchi), sau o matriarch (pentru societățile create de amazoanele moderne), iar de aici, urmăm să ne alegem becaliana cale spre îmbogățire. Putem deveni peste noapte comercianți, sau calfe pe lângă nicovalele meșterilor iscusiți, precum și alte două profesii rămase până acum pecetluite în gâtul producătorilor, și vom pune bazele propriei noastre economii, construind tot soiul de clădiri utilitare și angajând muncitori cu chef de lucru pentru a produce bunătăți. Mai mult decât atât, trebuie să ne gândim foarte bine și la viitorul afacerii noastre, drept pentru care trebuie să ne găsim un partener de viață pentru a ne procrea vița nobilă, ce debordează de creier. Nu de alta, dar copilașul respectiv își va pune labele, mai devreme sau mai târziu, pe toată averea familiei. Șmecheria jocului este că poți acționa cum vrei. Vă doriți nespus să fiți niște paladini ai comerțului? Nici o problemă, dragii mei, puteți construi biserici sau alte clădiri ce îmbunătățesc, atât moral cât și pecuniar, viața orașului tău. Vreți să deveniți niște Al Capone mititei ai lumii interlope? Se poate și așa ceva, tot ceea ce trebuie să faceți este să vă ascuțiți talentele de sabotaj șantaj sau asasinare a rivalilor. Aceste lucruri pot fi atinse prin construcția unor clădiri de-a dreptul sinistre, cuiburi de tâlhari sau de criminali, care îți dau acces la tot felul de personaje dubioase. **The Guild II** se va desfășura pe o hartă mult mai mare decât cea a predecesorului său. În timp ce prequel-ul își desfășura economica acțiune într-un singur oraș, aici vom avea parte de până la cinci așezări pe întreaga hartă. Foarte important, de altfel, deoarece, dacă inundăm un oraș cu un anumit gen de produs, depășind astfel puterea de cumpărare a cetățenilor, ne putem muta frumușel la vecinii de peste Prut pentru a deschide, și aici, o nouă piață.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro







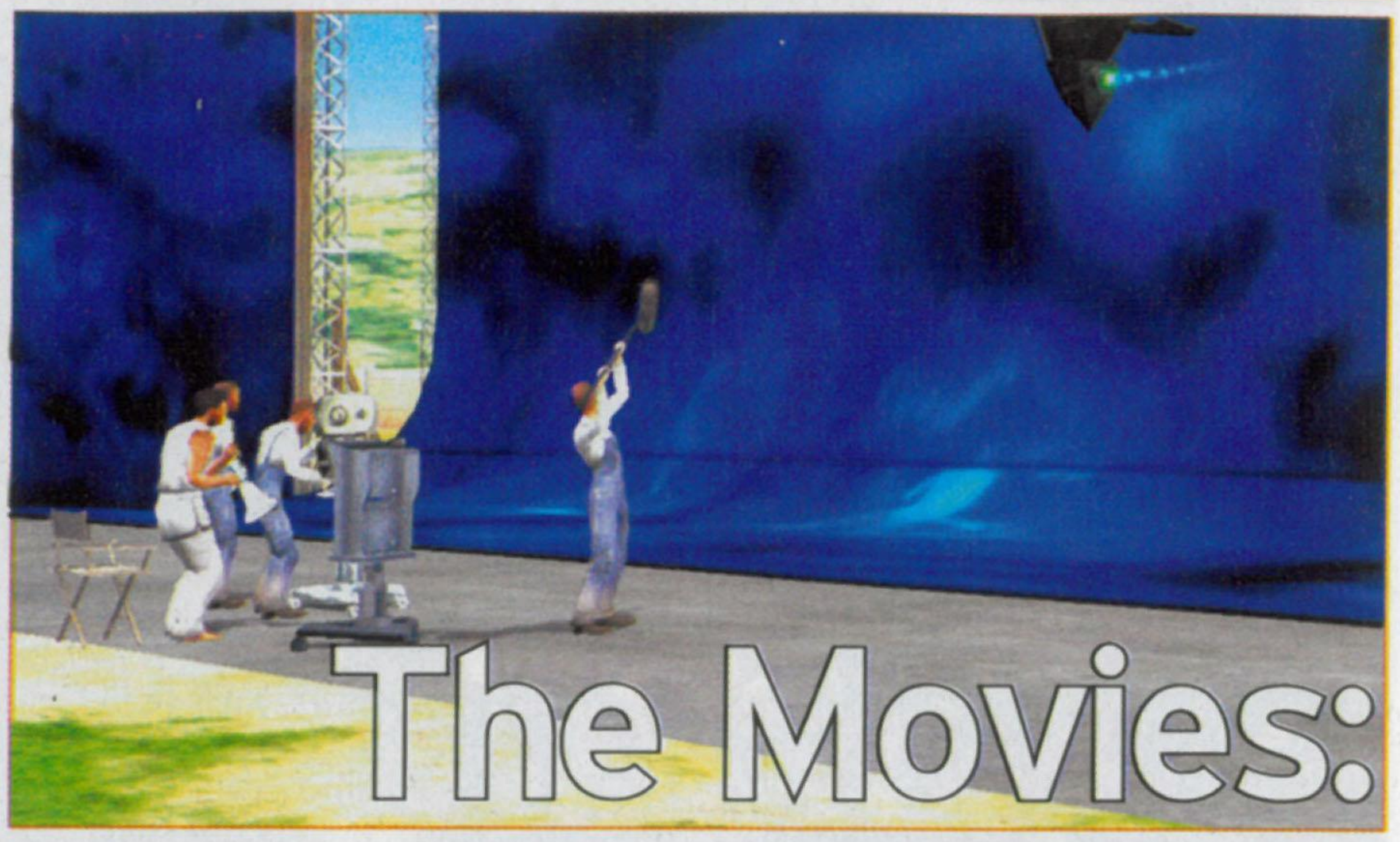
Producător: Stormfront Studios **Publisher:** Vivendi Universal Games **Gen:** Action **Termen:** noiembrie 2006 **Platformă:** PC, Nintendo DS PS2,PSP, Xbox, Xbox 360

Eragon

Universul fantastic cunoscut până acum doar din romanul lui Christopher Paolini, va prinde viaţă iarna aceasta prin intermediul jocului publicat de Vivendi. Nu se ştiu pare multe detalii deocamdată despre joc, publisher-ul lăudându-se mai mult cu obţinerea licenţelor, din care intenţionează să toarne şi un film care să apară prin decembrie. Lumea magică a lui **Eragon**, guvernată de dragoni, va aştepta bravii aventurieri cu numeroase lupte incitante, bazate pe un sistem unic care combină combo-urile cu formule magice, şi cu finishing moves spectaculoase. Luptele nu se vor limita doar la sol, jucătorii având posibilitatea de a călări dragoni maiestuoşi şi de a înfrunta alţi astfel de călăreţi colorând cerul în roşu cu sânge şi foc. Abia aşteptăm să vedem!



Producător: Lionhead Studios **Publisher:** Activision **Gen:** Simulator **Termen:** iunie 2006 **Platformă:** PC



The Movies: Stunts & Effects

După ce s-au liniştit apele şi s-au dat la fund zvonurile potrivit cărora marele guru Molyneux are vrea să-şi vândă studioul de jocuri (gurile rele spuneau că tratează cu Microsoft şi Ubisoft în acelaşi timp), Lionhead care suferă de probleme financiare s-a prezentat totuşi la E3. Unul dintre proiectele sale pentru PC este primul şi ultimul add-on planificat pentru jocul **The Movies. Stunts & Effects**, care, după cum îi spune şi titlul pune accentul pe efectele speciale, care se pot adăuga filmelor de producţie proprie pentru a le face mai spectaculoase (şi teoretic mult mai vandabile). Cu ajutorul acestor trucaje şi cel mai simplu şi banal scenariu poate fi transformat într-un adevărat blockbuster. Add-on-ul va aduce cu el şi noi scenarii, costume şi multe alte elemente necesare turnării unui film de succes. De asemenea, au fost îmbunătăţite anumite mecanisme de joc printre care şi Advanced Movie Making, care de acum va asigura jucătorului un control exhaustiv. Lângă fiţele şi povara reprezentată de actori, acum se adaugă şi greutăţile antrenării de cascadori. Atenţie toată lumea, motor!

Producător: Outerlight **Publisher:** Mindscape **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006 **Platformă:** PC

The Ship





Conceput cu vreo doi ani în urmă, ca un MOD de **Half-Life** oleacă mai diferit, **The Ship** a ajuns până la urmă un joc de sine stătător. Scoţienii de la Outerlight au făcut pe Valve-n patru şi au reuşit să obţină engine-ul Source. Mai mult, ei au reuşit să-şi găsească şi un publisher, pe Mindscape. La E3-ul din acest an încă sperau să poată să-şi ducă proiectul la liman până în luna septembrie. În mare, ideea din spatele jocului a rămas neschimbată de-a lungul timpului. Desfăşurat pe un vas construit de Mr. X (copie fidelă a unei croaziere din anii '20), jucătorii sunt provocaţi la un joc pe viaţă şi pe moarte. Regulile sunt simple: omoară-i pe adversari sau vei fi omorât de ei. Odată îmbarcat pe navă vei primi numele unui alt pasager pe care trebuie să-l găseşti şi să-l asasinezi. Trebuie să ai grijă însă cu gardienii care patrulează nava şi nu uita că şi numele tău figurează pe invitaţia unui alt pasager. Partea interesantă e că, pe lângă joaca asta de-a v-aţi ascunselea (pe viaţă şi pe moarte), fiecare jucător trebuie să se supună unui sistem fiziologic văzut şi în **The Sims**. Personajul tău va avea nevoie de somn, mâncare, socializare şi uşurare (nu neapărat în această ordine). Ridicaţi pânzele!

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Producător: Saber Interactive **Publisher:** VU Games **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, X360



TimeShift

După ce ni s-a arătat într-un demo pentru PC, care ne-a calmat setea de joc, **TimeShift** s-a prezentat la E3 cu un nou demo, de data aceasta pentru X360. Mult mai fluid şi ceva mai drăguţ, **TimeShift** rămâne totuşi un FPS clasic care este original numai în gestionarea scurgerii timpului. Amintim că jocul ne va permite să încetinim, să oprim sau să accelerăm timpul, în fine, o variaţie pe tema binecunoscutului bullet-time. Distractivă, această particularitate nu credem că va fi însă suficientă pentru a ne deschide apetitul la joc. În timpul luptelor, nu se modifică prea multe faţă de bullet-time, cu excepţia posibilităţii de a reveni în timp şi a corecta astfel câte o greşeală făcută anterior. În rest, câteva puzzle-uri şi... cam atât: nimic agreabil în perspectivă.





Producător: Enigma Software **Publisher:** CDV **Gen:** RTS/TBS **Termen:** aprilie 2007 **Platformă:** PC

War Leaders: Clash Of Nations

Uite un joculeţ care seamănă mult cu seria **Total War** în principiul de joc. Fazele turn based sunt amestecate cu fazele de strategie în timp real, în 3D, în ceea ce priveşte luptele. Marea diferenţă o reprezintă însă contextul jocului. În **War Leaders: Clash of Nations** suntem aruncaţi în perioada celui de-al – da, aţi ghicit! – doilea Război Mondial. La începutul fiecărei partide, ne vom putea alege tabăra şi vom putea juca astfel de partea Statelor Unite, Germaniei, URSS, Italiei, Franţei sau Japoniei. În timpul fazei turn based, ne vom putea deplasa trupele şi vom putea trimite spioni în teritoriul advers ca să punem mâna pe informaţii, sau ne vom ocupa de gestionarea diplomaţiei şi a economiei. Jocul ar trebui să apară prin aprilie 2007, aşa că avem timp să-i urmărim evoluţia.

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro

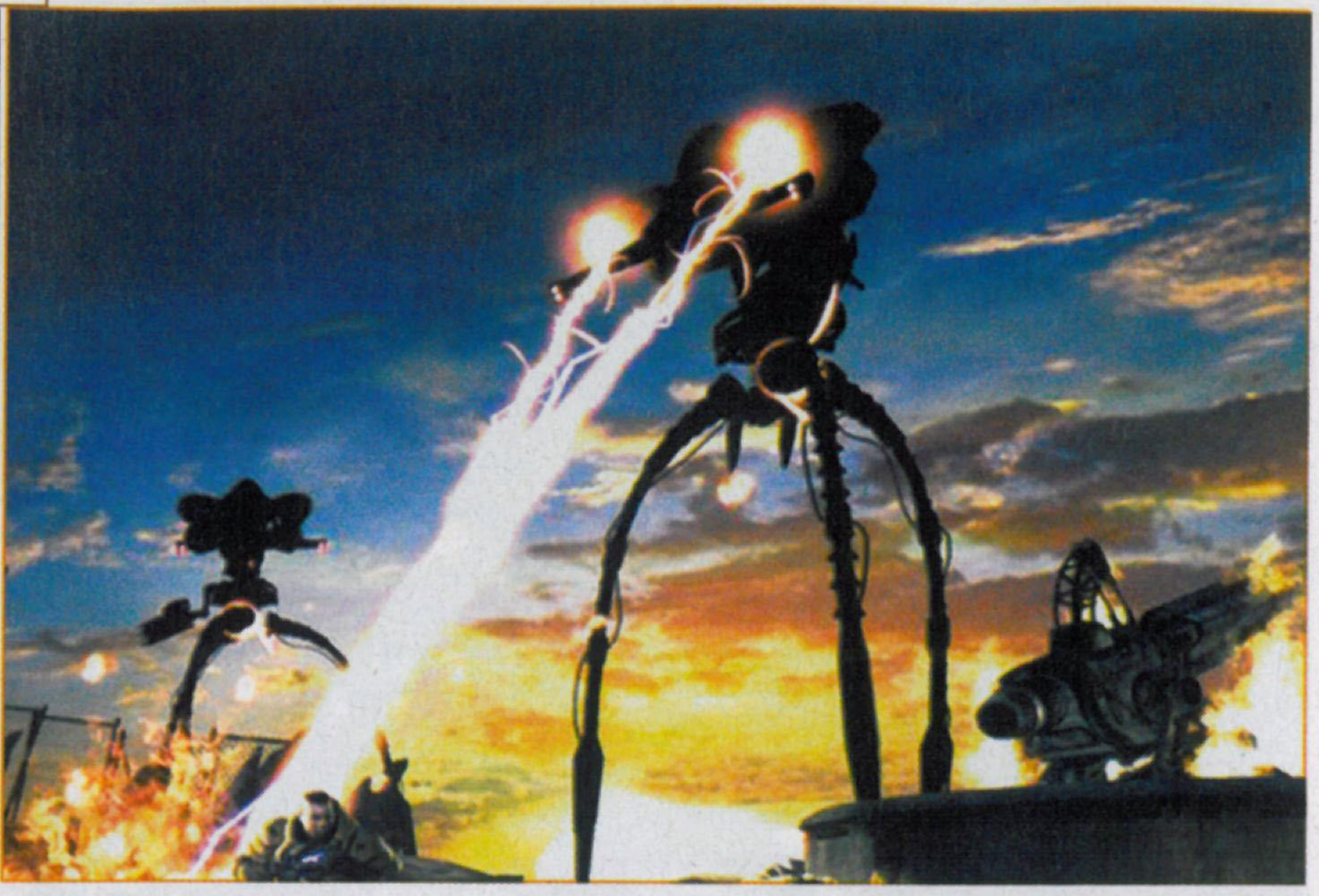






Producător: Epic Games **Publisher:** Midway **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** PC, PS3

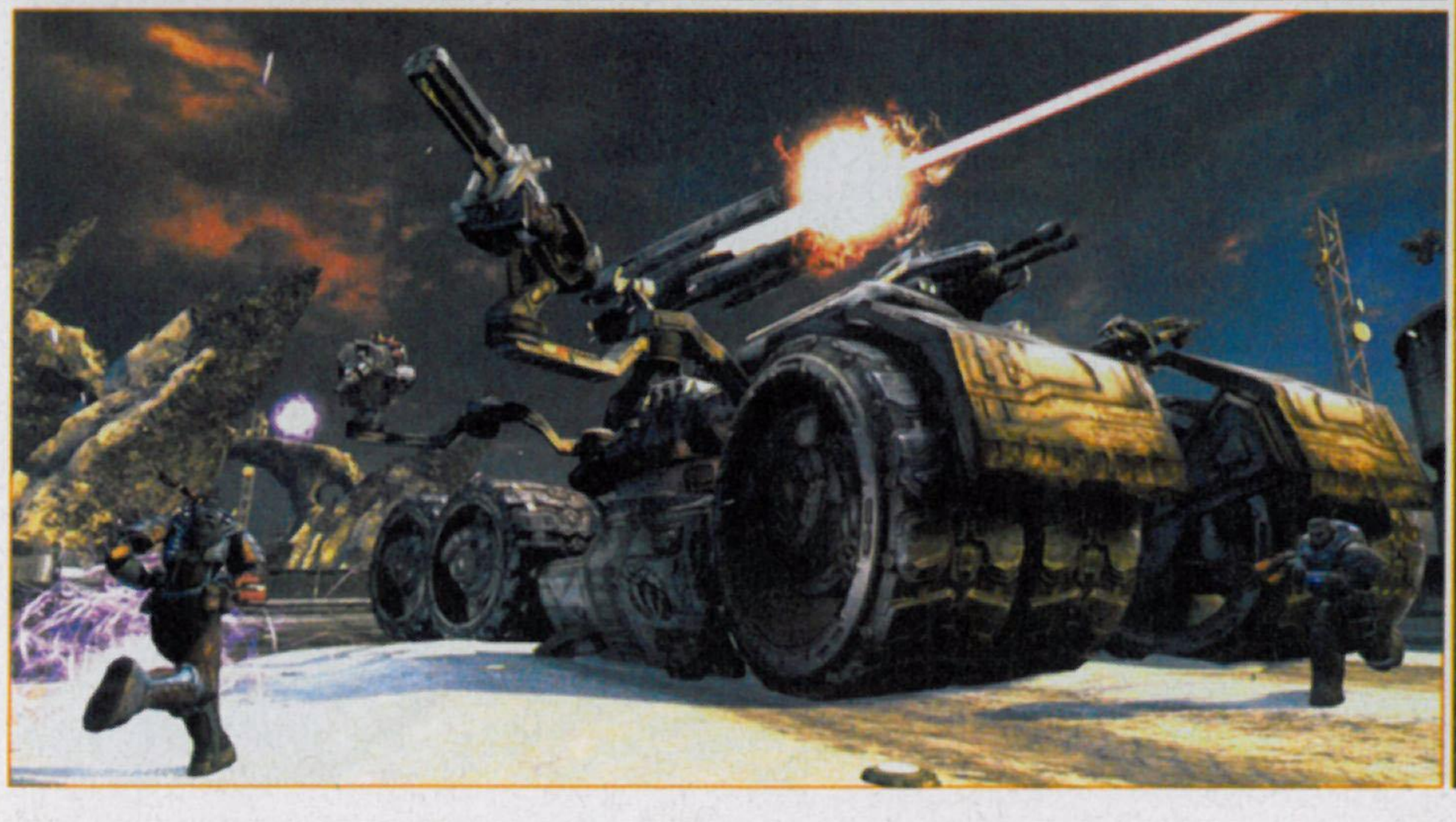




Unreal Tournament 2007

Midway şi Epic Games au dat dovadă de bun simţ la E3, făcând din nou o prezentare a mult aşteptatului **Unreal Tournament 2007** – dezvăluindu-ne secretele noului mod de joc, warfare game, care se vrea o combinaţie bine echilibrată între assault şi onslaught, prezente de ceva timp în compoziţia francizei. Titlul va pune faţă în faţă două tabere aflate într-o perpetuă ciondăneală, The Axon şi The Necris (nişte extratereştri urâţi şi fără intenţii prea paşnice), iar bătălia dintre acestea se va desfăşura atât la nivel de infanterie, cât şi prin intermediul vehiculelor. La capitolul conţinut, jocul nu va integra, se pare, tot atât de mult sirop precum **UT 2004** (care, practic, oferea câte o versiune regândită a fiecărui nivel din universul **UT**), acest lucru fiind, se pare, un recul al faptului că trecerea pe next-gen (un engine complet nou, care va sparge gura târgului) necesită mult mai multă muncă în conceperea şi designul hărţilor. Cu toate acestea, producătorii ne asigură că vom avea parte de nenumărate misiuni, vehicule şi alte cele în **Unreal Tournament 2007**. Spre exemplu, la E3 am putut vedea Leviathanul, un tanc imens şi greoi ce posedă patru turete independente, fiecare controlabile de câte un jucător în parte. Turetele sunt protejate de câte un scut separat (evident, destructibil), care îl protejează pentru ceva bucată de timp pe individul ce îl controlează. De cealaltă parte, tancul Nemesis (principalul vehicul de asalt al Necris-ului) poate găzdui doi jucători, unul ocupându-se de controlul maşinii, iar celălalt manevrând arsenalul. Pe scurt, jucăria seamănă cu roboţeii marţieni din recentul film **War of The Worlds**, cu un look organic, copleşitor şi ameninţător.





Noul mod *Warfare* este destul de complicat la prima vedere, însă, din ce am putut dibui, se va dovedi extrem de captivant. Hărţile pe care acesta se desfăşoară sunt asimetrice, fiecare tabără fiind însărcinată cu task-uri diferite. Par exemple, o echipă trebuie să distrugă un anumit obiectiv strategic, în timp ce inamicul va fi nevoit să îl protejeze cu preţul vieţii. Nu de puţine ori va trebui să ducem bătălii crâncene pentru a câştiga un power orb, obiect folosit pentru a descoperi noi şi noi obiective sau pentru a porni, de exemplu, un sentry gun într-o zonă strategică, încetinind adversarul. Bineînţeles, acest mod va putea fi jucat fie cu boţi, fie cu colegii de pahar, într-un număr maxim de 32 de jucători.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro



Producător: Rocksteady **Publisher:** Eidos **Gen:** Action **Termen:** iunie 2006 **Platformă:** PS2, Xbox

Urban Chaos: Riot Response





Atunci când Eidos ne-a înmânat comunicatul de presă prin care ne era anunţat **Urban Chaos: Riot Response**, premisa jocului semăna izbitor de tare cu cea din FPS-ul **Zero Tolerance**, intitulat iniţial **Roll Call**. Ei bine, după niscaiva lămuriri am aflat că este vorba despre unul şi acelaşi titlu şi, spre fericirea noastră, nu doar numele său s-a schimbat de când am auzit de el pentru prima dată. Din fericire, pentru cei prezenţi la standurile E3, din joc a fost prezentat acelaşi nivel pe care l-am putut urmări nu mai puţin de trei ori din septembrie 2004 încoace, şi vă putem spune că arată mult mai bine. În plus, jocul pare a fi foarte aproape de a fi gata şi de a purcede încet spre standurile magazinelor de specialitate. În esenţă, jocul gravitează în jurul unei grupări militare de elită, numită T-Zero, însărcinată cu tot soiul de misiuni pe care oamenii „normali" nu le-ar putea duce la capăt, iar acţiunea este, evident, legată de cum să distrugem mai eficient găştile de terorişti care vor răul oraşului. Arsenalul va fi unul extrem de variat, de la clasicele pistoale, până la automate, semiautomate şi lansatoare de chestii care fac bum.

Producător: Rare LTD **Publisher:** Microsoft **Gen:** Strategie **Termen:** trim. IV 2006 **Platformă:** X360

Viva **Pinata!**





Pentru aceia dintre voi care nu sunt familiari cu premisa destul de ciudată de la care porneşte **Viva Pinata**, îi anunţ că ţelul acestui joc este acela de a construi o grădină atât de frumoasă şi de atrăgătoare, încât toate pinatele sălbatice care trec prin zonă să îi facă o vizită şi, dacă le place, să se stabilească în ea, la umbra vechiului salcâm. Avem parte de aproximativ 60 de specii diferite de pinate, fiecare cu grijile şi nevoile sale, drept pentru care cea mai mare provocare din joc va fi să le menţinem pe toate fericite, acordându-le atenţia cuvenită fiecărei pinate în parte. Astfel, viermii se mulţumesc doar cu o bucăţică de pământ, în timp ce iepurii necesită iarbă verde, lungă, şi o grămadă de morcovi (complexul Bugs Bunny). Dacă doreşti să ai în grădina ta o pinata prădătoare, va trebui să îi satisfaci apetitul gastronomic, lucru ce, implicit, înseamnă sacrificiul unora dintre creaturile tale mai mici şi mai nevinovate. De asemenea, fiecare specie are un ritual de împerechere aparte, care constă în tot soiul de mini-game-uri.

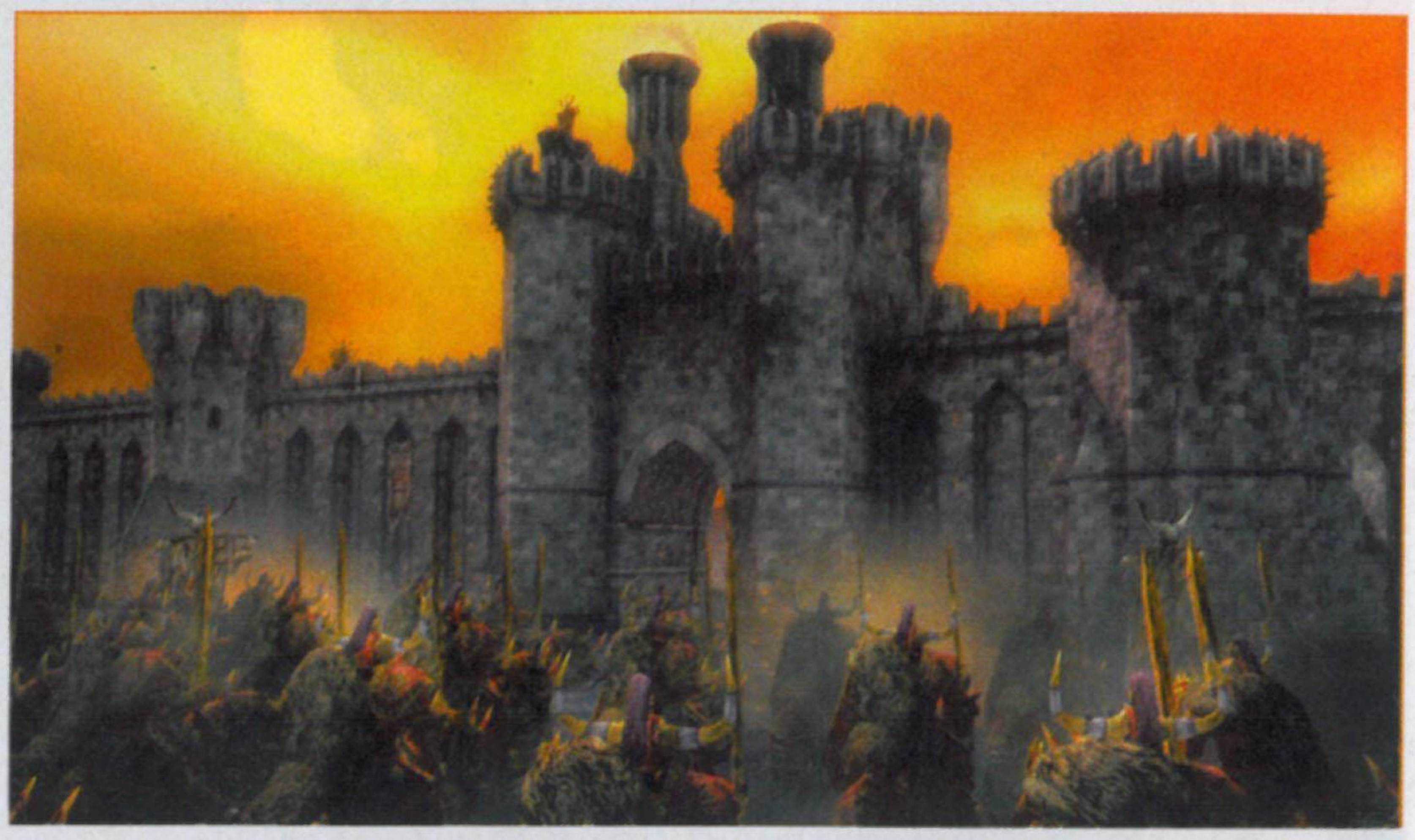
Acuma nu vă gândiţi la prostii, nu o să aveţi nici o pinata Laetiţia Casta pe care să o puneţi să facă prunci, însă am putut vedea minigame-ul aferent viermilor, pe care pur şi simplu trebuia să îi ghidezi printr-un tunel în formă de S pentru a-şi întâlni partenerul.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro

Producător: Black Hole Games **Publisher:** Namco Bandai **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2004 **Platformă:** PC

Warhammer: Mark of Chaos

Patru rase desprinse din universul **Warhammer** se pregătesc să își tăbăcească funduleţele, în acest RTS pregătit de Black Hole Games şi Namco Bandai. Empire, Chaos, Skaven şi Elfii de abia aşteaptă să pupe cu drag ecranele monitoarelor noastre – punând accentul în special pe două aspecte importante: un foarte mare nivel al detaliului şi bătălii la o scară halucinantă. Asta înseamnă, probabil, o tactică axată pe cafteli epice, şi nicidecum lupte de gherilă, cu mici echipaje de unităţi pe care să le infiltrăm în baza inamică pentru a o face praf. La acestea mai putem adăuga o grămadă de unităţi, monştri, eroi şi alte cele, desprinse din universul fantasy **Warhammer** (univers ce începe, cătinel, să își facă loc şi la noi în ţară prin intermediul board games-urilor).



Producător: Mythic Ent **Publisher:** - **Gen:** MMO **Termen:** 2007 **Platformă:** PC



Warhammer Online: **Age of Reckoning**

Încă un MMO? De parcă nu am avea destule. Anul acesta, cele mai importante highlight-uri de la E3 în ceea ce priveşte PC-urile s-au concentrat surprinzător de mult în jurul MMO-urilor, de parcă acestea ar fi singurul lucru pe care PC-ul l-ar mai avea de oferit. Cu ce se laudă **Warhammer Online**? Simplu. Unu la mână, cu universul **Warhammer**, special construit, parcă, pentru a găzdui un asemenea gen de joc. Orci, goblini, oameni, precum şi tot soiul de alte creaturi înfricoşătoare, supărate şi cu chef de scandal vor permite miilor de pasionaţi să se arunce pe câmpul de luptă, în zeci şi zeci de bătălii pentru supremaţie. Quest-uri, informaţii cu privire la unităţi, precum şi alte detalii binevenite vor fi toate incluse într-un compendium online, ce poate fi vizionat şi studiat cu aplomb în timpul jocului. Titlul promite multe, ce-i drept. Om vedea!

Producător: Digital Reality **Publisher:** CDV **Gen:** RTS **Termen:** sep. 2006 **Platformă:** PC

Warfront: Turning Point

Istorie alternativă? Mda. RTS? Mda. Un univers în care nemţii şi aliaţii pun mână de la mână şi suflet de la suflet pentru a se bate cu sovieticii? Curios. Produs CDV? Asta explică multe. Hitler părăseşte lumea celor vii undeva la începutul celui de-al doilea Război Mondial (ar trebui să îmi fac un Macro în Word pentru cuvintele acestea, se pare că nu voi scăpa uşor de ele), nemţii devin peste noapte băieţi buni şi strâng mâna aliaţilor. Cum, evident, trebuie să existe şi o oaie neagră a conflictului, ruşii sunt nevoiţi să îşi vândă scump lâna. Ca urmare a banilor investiţi în cercetările tehnologice, avem la dispoziţie tot soiul de uber-unităţi; germanii au exo-skeletoane, adicătelea un soi de mech-warriors, stealth bombers, infanterie cu jetpack, în timp ce sovieticii au bombe cu nitrogen lichid, lansator de gheaţă (opus, probabil, lansatorului de flăcări), precum şi un distribuitor de vodkă. Da, aţi auzit bine. Nu numai că le va creşte moralul colegilor noştri slavoni, dar îi va feri probabil de crivăţul siberian. I want to join the Russian Army. Really.

SKANDIC PAUL
paul@pcgames.ro




My dream FIFA WORLD CUP FINAL
IS BRAZIL TEASING GERMANY FOR 90 MINUTES
PLAYING KEEPY-UPPY, REPEATEDLY NUTMEGGING THEM AND SCORING AT WILL.
YOUR Dream
YOUR FIFA WORLDCUP™.
BRAZIL 5
GERMANY 4
Gooooo aaaaaaal!
What's YOUR dream?
www.mydreamfinal.com
The Germans are Phoning their MUMS for help.
We all have a go at nutmegging the German team. TWICE.
It's legit
LEGAL MUMBO-JUMBO
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
PC DVD ROM
PSP PlayStation Portable
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau în alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială © Emblema Oficială, Mascotele Oficiale ale 2006 FIFA World Cup Germania și trofeul FIFA World Cup sunt copyright și mărci comerciale ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Ltd. Produs în UE. Numele jucătorilor și asemănarea cu aceștia sunt utilizate sub licență acordată de FIFA, International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)" și de echipele naționale. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor, mărcile comerciale și siglele sunt proprietatea respectivilor lor deținători. NINTENDO GAMECUBE, SIGLA NINTENDO GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE și NINTENDO DS SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Siglele „PlayStation" și „PS" Family sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. " " este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox și Xbox 360 sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în SUA și/sau în alte țări și sunt utilizate sub licență acordată de către deținător. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA SPORTS este o marcă a Electronic Arts.

Spellforce 2: Shadow Wars



Un erou provenit dintr-o rasă cunoscută pentru trădarea celorlalte popoare din cauza lăcomiei... **O atractivă descendentă a dark elfilor, cea mai frumoasă, mai minunată şi mai mortală dintre rasele Întunecate... Şi o mână de eroi care încearcă să salveze lumea de invazia forţelor malefice.** Premisele perfecte ale unui RPG...



Cel puţin pe jumătate... pentru cealaltă jumătate nu strică nici suportul unei armate de încredere pe care să o conduci în lupte epice. Aceasta este oferta de bază a continuării unuia dintre cele mai bine structurate jocuri apărute în ultimii ani. **Spellforce** a fost una dintre primele încercări serioase de a îmbina două genuri relativ distante. În jocul celor de la Phenomic se regăseau atât elementele de RPG, cât şi cele de RTS, din păcate însă, căsnicia dintre acestea nu s-a dovedit a fi cea mai armonioasă. Presa de specialitate a subliniat toate aspectele care au dezavantajat jocul şi l-au transformat dintr-un titlu care putea fi excelent într-unul doar bun. După două add-on-uri care pot fi privite şi ca experimente, a apărut continuarea jocului, în care devine evident că producătorii au fost receptivi la ce a comentat atât presa de specialitate, cât şi comunitatea de fani, şi au încercat să corecteze erorile criticate. A doua încercare pare mult mai bună decât prima, şi se apropie mai mult de ceea ce ne-am fi dorit.

Să luăm o poveste...

Încă de la începutul jocului, războinicii runei, care au jucat rolul principal al primei părţi, sunt pensionaţi şi trimişi să se odihnească înapoi, în sânul stră-




INVENTARUL ÎNCĂPĂTOR poate găzdui o sumedenie de armuri, arme şi obiecte necesare quest-urilor

moşilor. Locul lor este luat de eroi în carne şi oase, fiecare cu o personalitate puternică şi o poveste mai mult sau mai puţin respectabilă. Cel mai interesant dintre aceştia este avatarul, eroul principal, care face parte dintr-o misterioasă rasă numită Shaikan, care în vremurile antice şi-a amestecat sângele cu cel al dragonilor, forjând astfel o alianţă care să dureze până la sfârşitul timpurilor. Împreună cu câteva rude (afacere de familie) acest avatar aterizează taman în mijlocul conflictului care a aruncat ţinuturile Dark Elfilor în război civil. Lupta dintre aceştia şi misteriosul cult numit Shadows, a depăşit însă graniţele acestui ţinut, dând naştere unei noi forţe care ameninţă pacea lumii Eo. Craig Un'Shallach, generalul Dark Elf şi membru al castei Dracon, împreună cu clanul său încearcă să înfrunte şi să învingă pericolul reprezentat de Shadows, dar soarta le este potrivnică. Când înfrângerea pare inevitabilă, generalul îşi trimite fata, pe Nightsong, cu solie în ţinuturile oamenilor, ca să-şi avertizeze aliaţii despre catastrofa care a început să se contureze. Scăpând din ghearele hoardelor conduse de alchimistul malefic Sorvina, ea este găsită de câţiva Shaikani, rasă temută atât de popoarele Întunecate, cât şi de popoarele Luminii. Aici primeşte ajutorul neaşteptat al avatarului nostru care făgăduieşte să spele pata ce întunecă istoria poporului său şi să salveze ţinuturile sale de baştină. Însă, o mână de eroi nu poate opri hoardele interminabile de adversari. Alianţele de odinioară trebuie reîmpletite şi, pentru a ţine piept invadatorilor, trebuie făurită o armată numeroasă.

Să adăugăm puţin RPG...

Pentru a-ţi putea atinge scopul, va trebui să cutreieri lumea în lung şi în lat, ca să aduni o armată îndeajuns de puternică să alunge cotropitorii. În majoritatea ţinuturilor te vei confrunta cu diferiţi conducători, mai mult sau mai puţin bine intenţionaţi, fiind necesară obţinerea aprobării şi cucerirea încrederii lor. Relaţia cu ei este guvernată de principiul quid pro quo: dacă faci ceva pentru mine, fac şi eu ceva pentru tine. Dacă rezolvi problemele care macină sau ameninţă fiecare ţinut în parte, vei primi sprijinul lor moral şi material. Astfel se compune sistemul, nu prea complicat, de misiuni care au obiective caracteristice ambelor genuri. Acestea variază de la tipicele misiuni de escortă, când trebuie să te asiguri că un convoi ajunge cu bine la destinaţie, până la sarcinile mai îmbârligate, când trebuie să cureţi o mină a dwarfilor de fantome şi alţi undeads puşi pe şotii. Pentru a înainta în firul epic e



SCĂPAŢI DE LA ZOO Lasă calul! Nu e grătar pe patru picioare!





nevoie să termini doar quest-urile principale. Dar, în buna tradiţie a RPG-urilor, o mare parte din savoarea jocului provine din misiunile secundare care te vor răsplăti cu obiecte rare şi puncte de experienţă valoroase. Jocul favorizează şi atitudinea exploratoare: dacă descoperi fiecare colţişor al hărţii, ai şansa să găseşti quest-uri ascunse sau lăzi de comori bine păzite, care ascund obiecte valoroase ce nu pot fi găsite la comercianţii din diferitele oraşe. Hărţile au dimensiuni considerabile, aşa că această sarcină, chiar dacă nu va fi foarte grea, va necesita niţel timp şi răbdare. Eroii tăi, aşa cum se cuvine unor tineri aspiranţi la titlul de salvatori ai lumii, vor câştiga experienţă şi vor creşte în nivel. Stabilirea orientării avatarului depinde în întregime de tine: îţi vei putea iniţia protejatul atât în artele luptei, cât şi în secretele magiei. Nu există clase prestabilite, ci numai arbori de evoluţie care se pot urma fără constrângeri. Fiecare poate să-şi urmeze stilul de joc propriu: se poate specializa într-o anumită categorie, sau le poate îmbrăţişa pe ambele. Într-o anumită măsură vei putea determina şi evoluţia celorlalţi membri ai party-ului tău, dar trebuie amintit că şi opţiunea de auto-leveling funcţionează bine. Echilibrul dintre membri grupului tău este însă important. În funcţie de alegerile tale – dacă preferi o anumită clasă sau încerci să le combini pe cele existente – jocul va fi mai greu sau mai uşor. Există hărţi care favorizează eroii specializaţi pe confruntările directe, şi sunt altele unde cunoştinţele utilizatorilor de magie sunt mai practice. Bineînţeles, că cel mai puternic erou din joc rămâne avatarul tău, care dispune de mai multe avantaje faţă de ceilalţi. Una dintre cele mai interesante noutăţi aduse de joc se referă la abilităţile rasiale ale Shaikan. Ei îşi pot reînvia camarazii căzuţi la datorie (pe câmpul de luptă, nu în taverna locală), respectiv pot invoca într-o secundă orice membru al party-ului aflat la oricât de mare distanţă pe hartă.

Să nu uităm nici de RTS...

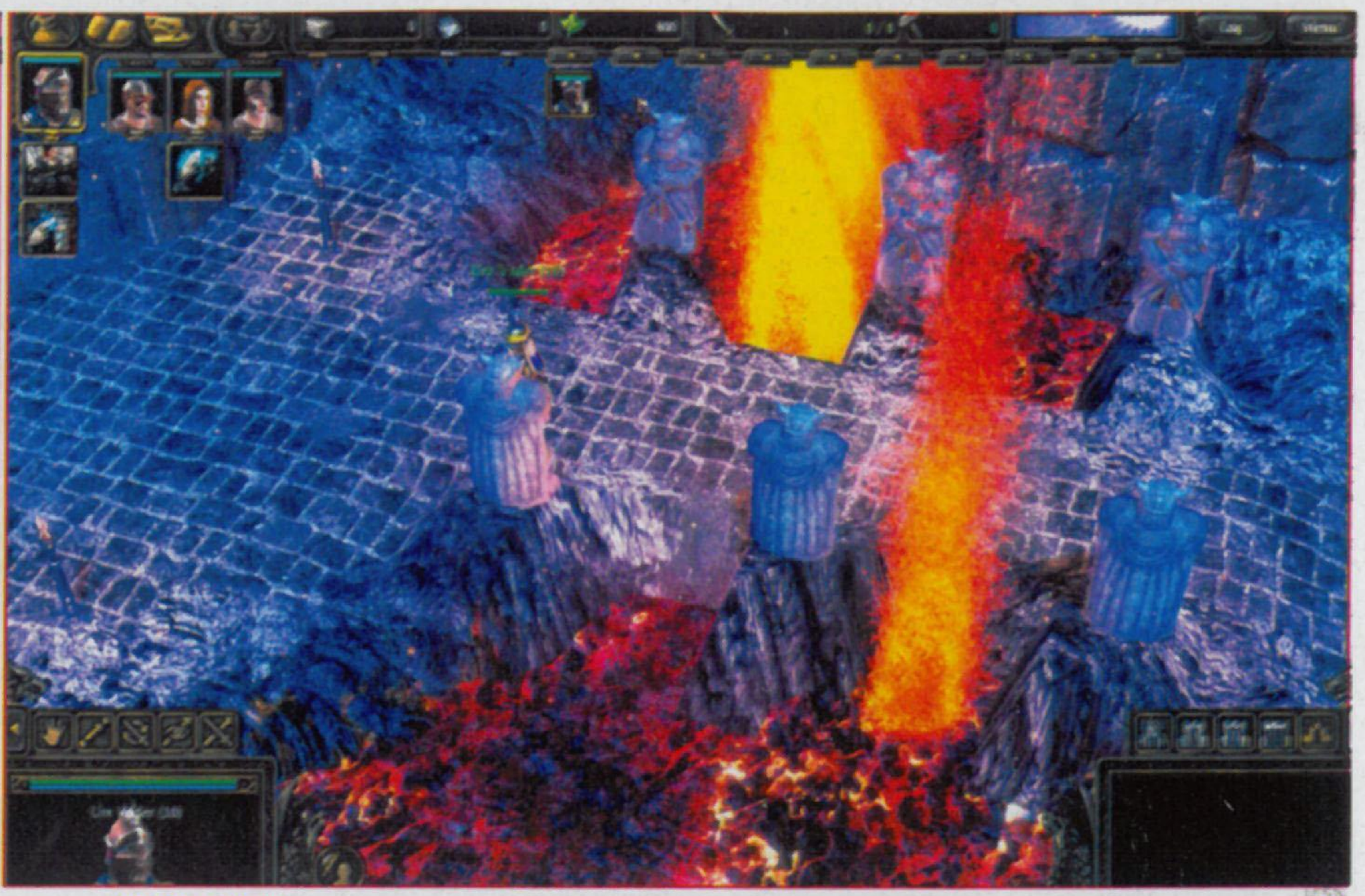
Jocul are un ritm comod, şi împarte aproximativ egal gameplay-ul între rezolvarea quest-urilor şi lupte. Când vine vorba de încăierările armate, deja îşi face simţită prezenţa şi vena de RTS. Schimbarea însă, nu mai este atât de abruptă ca în primul **SpellForce**, **Shadow Wars** păstrându-şi caracterul de RPG adăugând la acesta posibilitatea de a aduna resurse şi de a recruta unităţi. Trecerea este atât de fină, încât nici cei care nu prea le au cu RTS-urile nu se vor găsi în încurcătură. De data aceasta rush-ul nu mai este chiar atât de important (chiar dacă valurile de atac al oponenţilor sunt destul de agasante), jucătorul având destul timp să se dezvolte. Totuşi, şi **SpellForce 2**, asemenea multor jocuri de strategie moderne, îi favorizează pe adepţii atacurilor fulger. În unele misiuni este necesară o intervenţie promptă, în locul planificării meticuloase şi elaborării unei strategii complexe. Infuzia de RTS făcută jocului nu mai este aşa pronunţată. Lipsesc arborii tehnologici stufoşi, multitudinea de uni-







GRAFICA VIE își cere tributul. Jocul sacadează adesea și pe sistemele high-end



ARHITECTUL mi-a tras țeapă! Trebuia să aleg gazonul în locul fântânilor de foc

tăți și nu există nici vreo formulă care să garanteze succesul. Toți cei care au gustat măcar dintr-un RTS liniar și simplu, nu vor avea prea mari dificultăți nici aici.

Phenomic a încercat să realizeze un gameplay distractiv, fără prea multe complicații. Din punctul de vedere al gameplay-ului privit în ansamblu, producătorii merită laude. Dar, sacrificiul părții RTS pentru a păstra gameplay-ul fluid, poate părea exagerat pentru generalii din fața monitoarelor, care vor găsi părțile tactice și strategice mult prea simpliste (să nu zic primitive). AI-ul oponenților pe nivelurile de dificultate mai reduse este catastrofal, și nu strălucește nici pe cele mai ridicate. E dezolant să vezi în 2006 un grup de adversari masacrați pe un deal, doar pentru că aceștia nu au algoritmul de path finding destul de dezvoltat ca să coboare până la poala acestuia, pentru a înfrunta arcașii care trag în ei de voie. Și în cazul eroilor proprii, putem vedea erori de path finding grosolane. Chiar dacă sunt mai rar întâlnite, acestea pot să-ți îngreuneze viața, dacă ne gândim că producătorii au apelat cu o poftă deosebită la hărți umplute de cărări montane ombilicate, orașe măricele, cu multe străduțe, lacuri și canioane.

... să amestecăm bine, fără să agităm prea mult!

Per ansamblu, jocul este distractiv și reprezintă un pas imens față de precursor, mai ales dacă luăm în considerare și partea tehnică. Grafica este mult mai detaliată, chiar dacă unii o vor găsi mult prea colorată. Noul engine 3D combină în mod excelent texturile detaliate cu perspectiva izometrică caracteristică RPG-uilor de modă veche. Modelele personajelor și ale scenariilor se află în concordanță, dându-ți impresia de lume completă. Camera 3D se poate deplasa liber, putând să alegi cea mai potrivită perspectivă din care să urmărești evenimentele de pe hartă. În părțile sale de RPG, jocul poate fi controlat și din perspectivă 3rd person, controlându-ți caracterul cu tastele WASD, în timp ce îi sufli în ceafă. Și interfața s-a simplificat față de episodul precedent, devenind mult mai practică și asigurând un acces rapid la o sumedenie de funcții. Vocile actorilor nu sunt tocmai strălucite, acestea exagerând adesea rolul care le-a fost dat. Coloana sonoră se compune însă din piese care întăresc atmosfera pe alocuri lipsită de speranță a jocului. Chiar dacă în afară de modul de campanie avem și *Skirmish* și *Free Game*, jocul suferă de o linearitate, care are tendința să devină monotonă.

Deși RTS-ul și RPG-ul sunt destul de bine îmbinate și dau o experiență de joc completă, luate separat ambele elemente șchiopătează.

În concluzie, **SpellForce 2** este un joc bun, un pas mare față de precursor, dar încă se află destul de departe de hibridul pe care l-au promis producătorii.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Punctaj
SPELLFORCE 2: SW

PRODUCĂTOR	Phenomic
PUBLISHER	JoWood
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + durată de joc crescută
- + grafică atractivă
- + numeroase quest-uri
- − AI-ul șchiopătează puternic
- − mult prea linear
- − partea de RTS neglijată

Grafică	83%
Sunet	85%
Gameplay	84%
Atmosferă	81%
Multiplayer	86%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SPELLFORCE, DRAGONSHARD

	Spellforce: The Order of Dawn	Spellforce 2: Shadow Wars
Povestire	Un fir epic relativ captivant, dar distrus de părțile strategice prelungite și forțate. În mijlocul chinurilor distrugerii taberei adverse, jucătorul uită de multe ori de ce face acest lucru...	Misiuni variate, care contracarează povestea de fundal simplistă. Quest-urile secundare dau un gust aparte, de parcă lumea din jur ar fi vie și n-ar fi animată doar de războiul iminent.
Eroi	Luptătorii erau eficienți precum un Terminator, dar sufereau și de personalitatea „fermecătoare a acestuia". Eroii păreau mai degrabă niște unități speciale, decât personaje ieșite din legende.	Shaikanii și cei care li se alătură par deja aventurieri adevărați. Au personalitate, trecut și scopuri în viață. Datorită arborelui de abilități și evoluției mai complexe, sunt mult mai plăcuți decât precursorii.
Lupte	Existau și încăierări bazate doar pe abilitățile eroilor, dar predominau încăierările de amploare, unde cheia succesului era adoptarea unei tactici de rush. Resursele aveau o importanță sporită, unitățile fiind adesea numai carne de tun bună de sacrificiu.	Accentul se pune mai mult pe luptele mai mici, doar ale eroilor, încăierările de amploare fiind mult simplificate. Micromanagementul a fost redus pentru ca jucătorii să se poată concentra pe partea tactică.
Echilibrul RTS/RPG	Aici limba cântarului era înclinată spre strategie. RPG-ul era pus în slujba RTS-ului, fiind mai degrabă un element care să rupă monotonia gameplay-ului.	Echilibru mult mai bun, deși de data aceasta este favorizat RPG-ul. Partea de RTS a fost simplificată mult prea mult, profunzimea tactică fiind redusă.

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Este clar ca lumina zilei: atunci când un producător urlă pe la toate colţurile că lucrul cel mai important pentru el este să realizeze un joc care să te ţină lipit de calculator, fie vă minte, fie se minte pe sine însuşi. Cel mai important lucru pentru el este să-şi vândă „produsul" cu orice preţ. **Lucrurile se schimbă însă radical în momentul în care acelaşi producător participă la un concurs de moduri, unde nu are nimic de pierdut, ci numai de câştigat.**



OOOF, iar am făcut mizerie... să vezi ce nervi o să aibă Natasha când vine de la piaţă



TIR ÎNCRUCIŞAT! Sigur am greşit tabăra: tu tragi în mine, eu trag în tine... şi tot aşa

Luzii de la Tripware nu au pretenţia că au creat un joc care să ne întreţină exoftalmu' în faţa monitorului. Nici nu sunt obligaţi la o asemenea prostituţie, cea mai bună dovadă fiind cele 200 pagini de manual care vorbesc de la sine. **Red Orchestra** este un joc realizat de gameri, pentru gameri, categorie căreia i se fâlfâie de faptul că jocul nu va fi înţeles de toată lumea.

Acţiunea lui **Red Orchestra** se desfăşoară pe frontul rusesc, unde armatele sovietice şi germane se distrează cu masacrarea câtorva milioane de soldaţi. În patru ani de lupte, sovieticii au pierdut în fiecare lună cât au pierdut americanii pe toată durata războiului...

Jocul poate fi jucat în multipayer, ideal fiind să jucaţi pe un server plin, adică în 64 jucători. Dacă nu dispuneţi de o conexiune internet, atunci puteţi juca contra bots-ilor, dar vă garantez o plictiseală rapidă. Gameplay-ul se bazează pe puncte strategice, pe care trebuie să le cuceriţi sau să le apăraţi. Contrar modului *Conquest* din **Battlefield 2**, nu veţi putea captura locaţii plasate în spatele liniei frontului.

Mişcă, răcane!

În oraş, în clădiri, mişcările sunt foarte rapide şi pline de nerv: camperii sunt terminaţi repede cu ajutorul grenadelor (un deliciu!) şi trebuie să progresezi constant ca să împingi lupta spre tabăra adversă. Acolo îţi poţi exersa skill-urile: cu mitraliera în braţe, faci un rush prin liniile adverse descărcând încărcător după încărcător. Nu te opreşti decât ca să încarci, să arunci o grenadă sau să aperi o zonă.

În exterioare, pe străzi sau pe la ţară, eroii îşi pot spune cuvântul. Jucătorii eficace se împart în două categorii: cei care acoperă pe distanţă lungă (mitraliori sau puşcaşi) şi cei curajoşi care împing linia frontului şi cuceresc obiectivele "la baionetă". Între cele două categorii există, desigur, jucătorii mediocri (majoritatea), lamerii care înaintează cu teamă spre adversar şi se aruncă la pământ la auzul primului cartuş. Băieţii vor fi însă repede eliminaţi de un sniper sau un adversar aflat în plină şarjă, care va călca peste cadavrele lor trăgându-le vreo şapte gloanţe în corpurile nefericite. Mai bine nu intrau în joc!

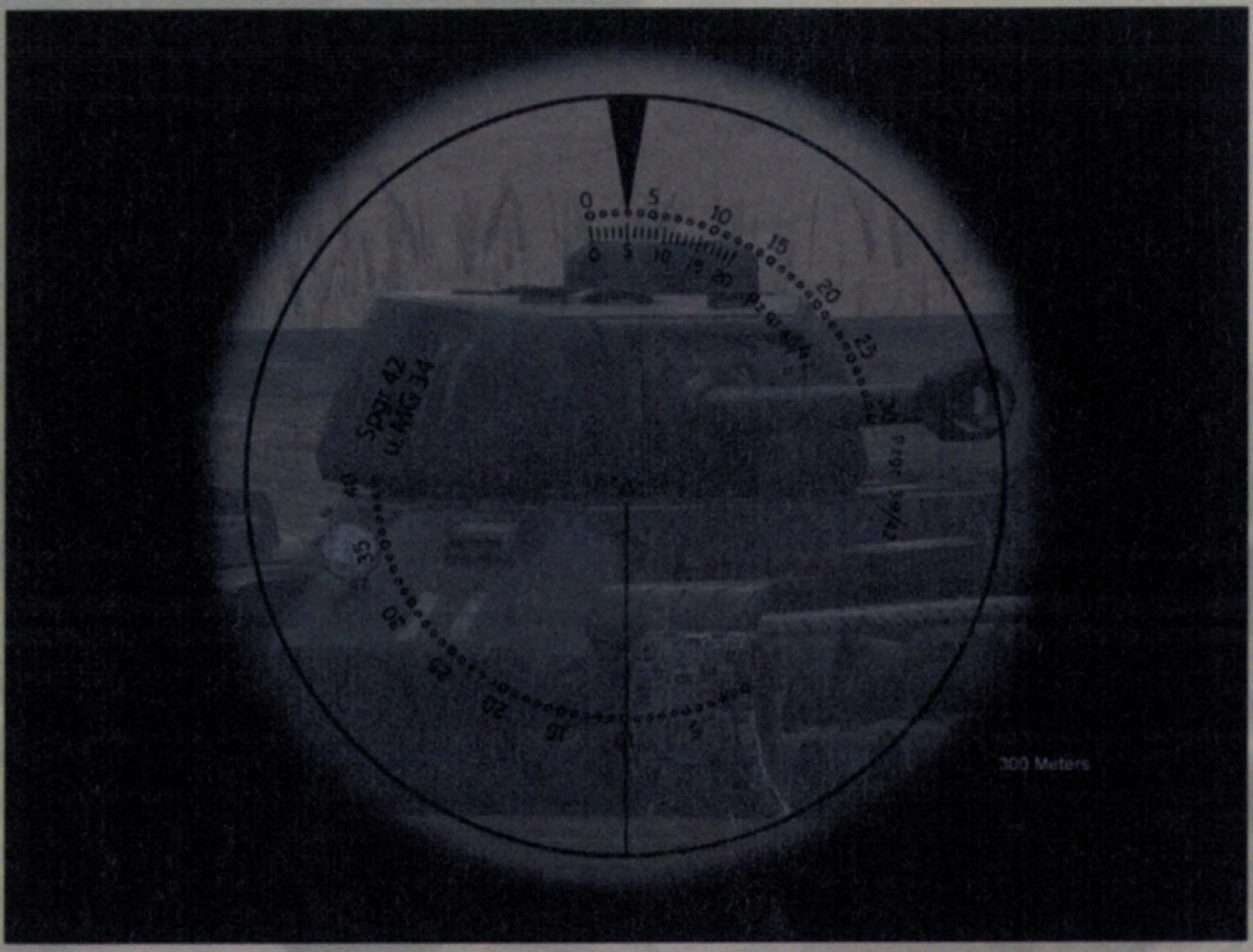




Tragi, răcane!

Cu puşca, dacă ţintiţi bine, puteţi doborî ţintele până la 100 m. Mai întâi, trebuie să vă poziţionaţi. Ideal este să vă plasaţi sub un adăpost care trebuie să fie suficient de înalt ca să puteţi sta crouch. Dacă utilizaţi arma, avatarul vostru se va ridica într-atât încât să tragă puţin deasupra adăpostului. Aşteptaţi preţ de câteva secunde şi un icon vă indică dacă arma este stabilizată pe obstacol. OK, acum sunteţi într-o poziţie de tragere care vă permite să vă ascundeţi într-o secundă şi să vă repuneţi rapid în mişcare. Tot ce rămâne este o problemă de skill: ţintiţi, ajustaţi bine mira şi, de regulă, este suficient un foc pentru a vedea adversarul la pământ. Atenţie! Cum nu aveţi crosshair, trebuie să ştiţi exact încotro ţintiţi şi să vă încredeţi în poziţia armei şi, în special, în experienţa voastră!

Deci, la distanţă lungă, este suficient să puneţi mira pe adversar. Trebuie să vă alegeţi poziţia cu atenţie, să vă calculaţi bine tirul şi vă concentraţi pe ţinta care nu



măsoară decât câţiva pixeli. La distanţă scurtă, trageţi din instinct. În câteva fracţiuni de secundă trebuie să ştiţi bine ce mişcări veţi face, mai ales, să vă cunoaşteţi exact poziţia armei ca să ştiţi unde trageţi, după care vă corectaţi mira. În ambele cazuri, gestica cere experienţă şi o tehnică bună.

Mişcă şi tragi, răcane!

Diferenţa între **Red Orchestra** şi celelalte FPS-uri realiste este tocmai aceea că trebuie să tragi într-un mod al naibii de precis din mişcare. Este foarte greu să vezi unde anume urmează să tragi în momentul alergării! **Red Orchestra** vă propune însă o paletă largă de mişcări (lean, ramping etc.), oferind numeroase posibilităţi jucătorilor cu skill. În momentul în care reuşiţi amestecul de mişcări rapide şi tiruri precise, vă asigur că aveţi sentimentul unui control total. Cu antrenament, vă veţi stăpâni perfect acţiunile, iar în momentele în care totul curge, în momentele în care aveţi sentimentul că zburaţi pe câmpul de luptă şi că frag-urile se înlănţuie în mod cât se poate de natural în status-urile voastre, în acel moment atingeţi acea stare de graţie pe care numai FPS-urile v-o pot da. Sunteţi atotputernici! Normal că, dacă sunteţi lameri absoluţi, veţi vedea peste tot numai cheat-eri şi veţi ajunge să daţi cu tastatura şi mouse-ul de toţi pereţii... deh, riscurile jocului.

Ţineţi cont că veţi avea nevoie









IVANE, POARTA AIA e închisă, frăţioare! Mai la dreapta şi scoate schija din pleoapă!



de vreo 5-6 ore până să vă deplasaţi şi să trageţi bine. De abia pe urmă vă puteţi gândi la chestii de rafinament, cum sunt influenţa gravitaţiei asupra proiectilelor, gestionarea propriei stamina, importanţa focului de acoperire, care îl împiedică pe adversar să ţintească, mânuirea baionetei, calcularea timpilor, utilizarea C4, a artileriei, a armelor antitanc, vehiculelor...

Vi s-a diminuat entuziasmul?

Cred şi eu! La început, habar nu aveam ce caut în jocul ăsta! FPS realist cu tematică ultrademonetizată WWII în care îţi trebuie vreo 6 ore până să faci primul frag... delicată situaţie pentru un jucător bătrân! Dar ce-ar fi dacă v-aţi scoate mâinile din buzunarele strâmte şi nu v-aţi mai plânge că FPS-urile de azi sunt din ce în ce mai proaste, scurte şi simpliste, pe când voi sunteţi nişte băieţi hardcore?! De credeţi asta, dovediţi-o! Credeţi că aveţi skill-uri? Puneţi mâna pe **Red Orchestra** şi mai discutăm! Dacă lucrurile stau contrar celor spuse mai sus, daţi fuga iute la „magazinul vostru preferat" şi vă asigur că veţi putea achiziţiona oricând un FPS cu care vă veţi distra maxim cinci-şase ore... **Red Orchestra** poate fi achiziţionat în Steam şi are deja 13 hărţi. Încă ceva: dacă tot vă plângeţi pe la toate colţurile forumurilor că aveţi nevoie de configuraţii mamut ca să rulaţi ultimele FPS-uri apărute, vă anunţam că, dacă pe PC-ul vostru a rulat **Doom 3** cum a rulat, **Red Orchestra** va funcţiona perfect!

Jocul este de o precizie şi dinamică dezarmante. N-aş fi crezut să mai dau peste o astfel de intensitate într-un multiplayer WWII... Atmosfera este extraordinară, sonorul te termină psihic şi efectele grafice îţi dau sentimentul de imersiune necesar unui gameplay briliant. Toate armele sunt de o precizie uimitoare şi au un comportament de o coerenţă rar întâlnită. Cred că Tripware a realizat ceea ce se poate numi cel mai bun FPS cu tentă de realism al momentului: epic, brutal, ce mai, jucabil până-n măduvă!

BEXS SIMBOL
cipri@pcgames.ro



Punctaj
RO: OSTFRONT 41-45



PRODUCĂTOR	Tripware
PUBLISHER	Valve
OFERTANT	www.computergames.ro
PREŢ	20 USD
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- \+ simulator, nu glumă!
- \+ hărţi variate
- \+ gameplay furibund
- \+ imersiune totală!
- − total neprietenos cu începătorii

Grafică	82%
Sunet	86%
Gameplay	90%
Atmosferă	90%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1,2 GHz	CPU	2,4 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	512 MB	RAM	1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BATTLEFIELD 1942, DAY OF DEFEAT: SOURCE

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Începând cu Ghost Recon 2, pe care am avut ocazia să-l jucăm numai pe PS2, şi care nu a mai apărut pe PC, Ubisoft a dat semne că vrea să ucidă cu sânge rece licenţa Ghost Recon. **Acum, ne-a promis că versiunea PC a lui Ghost Recon 3 va fi mai tactică, mai complexă, mai FPS decât jocurile apărute pe console... Credeţi că a reuşit?**









Memento, Ghost Recon...

Cândva, pe la începutul mileniului, spuneam despre **Ghost Recon** că are realism şi acţiune, pe cât de scurtă pe atât de ucigătoare; că trebuie să înaintezi cu multă prudenţă în teritoriul advers, să te opreşti deseori în spatele unui boschet pentru a scruta împreună cu camarazii împrejurimile; că **Ghost Recon** este un joc realist, un singur glonţ fiind de cele mai multe ori fatal... vă mai amintiţi jocul care a luat în miră **Operation Flashpoint**, vrând să-l detroneze? Fazele de înaintare înceată şi planificare a luptei făceau din **Ghost Recon** un joc aparte, căci schimbul de focuri în sine nu prezenta aproape nici un interes. De acord? Bun, să vedem cum a evoluat acest gameplay în **Ghost Recon: Advanced Warfighter**.

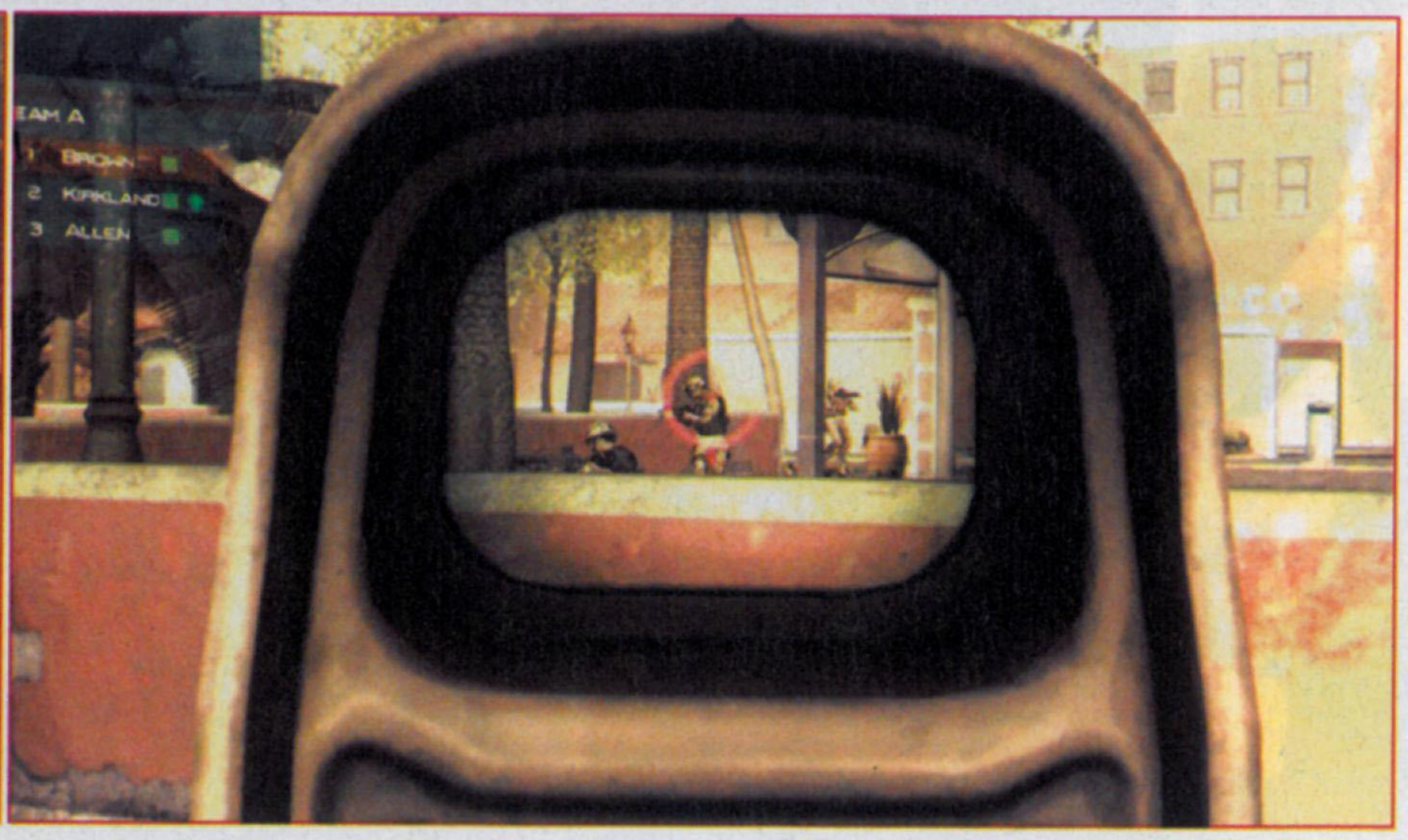
Sub soarele fierbinte mexican

Acţiunea jocului, toată acţiunea jocului, se desfăşoară într-o singură locaţie: Mexico. Să spui plictisitor şi tern este mult prea puţin. Totuşi, ne aflăm într-unul dintre cele mai populate oraşe ale lumii, dar străzile par să fie închiriate pentru joc şi sunt pustii, degajează un sentiment de gol. Nu poţi intra în clădiri, în afara prafului nu mişcă nimic (rareori poţi vedea la mai bine de 100 m), cerul camarazii, texturile... totul este gri-gălbui. Monoton şi urâţel sunt primele cuvintele care îmi vin în minte, dar nu asta este esenţial pentru un shooter tactic. Cea mai plăcută surpriză este harta tactică, care este excepţională, dacă ţinem cont de talia şi deschiderea locaţiilor urbane ale jocului. Mexico-ul pe care ni-l propune jocul regurgitează de străzi şi străduţe care pot fi folosite atât ca scurtături, dar care pot deveni şi capcane perfide.

Bine, şi gameplay-ul?

Imediat ce adversarii intră în raza noastră de vedere, deschid focul şi sunt repede prinşi într-un romb roşu. După aceasta, nu ne mai rămâne decât să ne ascundem în spatele unui tomberon şi să tragem: clar, faza de apropiere, recon, aproape că a dispărut! Graţie hărţii tactice, repet, excelent realizate, putem trasa o rută cu mai multe waypoint-uri pentru camarazii noştri, le putem indica în ce direcţie să privească şi îi putem coordona în aşa fel încât băieţii să se desfăşoare ca lumea. Ghosts, însă, nu prea sunt obişnuiţi cu ordinele şi reacţia lor la comenzile pe care le dăm este aproape întotdeauna întârziată. Se pare că, în ambient urban, AI-ul camarazilor noştri întâmpină greutăţi serioase şi în a se deplasa sub acoperire. Băieţii fac numeroase ocoluri, chiar şi de partea greşită a obstacolelor. O altă imensă problemă este că nu-i putem împiedica să tragă la vederea adversarilor. Exact, în **Ghost Recon 3** nu există modalitatea „recon" şi fantomele noastre trag după ureche! Vă semnalez că şi adversarii fac la fel. Din păcate, este imposibil să-ţi plasezi oamenii şi să sincronizezi atacul. Încă o veste proastă este că nu mai poţi face switch între ghosts, şi numărul sqaud-urilor a fost redus (deh, te pomeneşti că fondurile merg la Crucea Roşie!). După ce ai jucat primul **Ghost Recon** este frustrant să nu poţi trece la sniper ca să te cureţi puţin drumul în calea squad-urilor de asalt... Din păcate, iată că şi faza de planificare – cea mai importantă – aproape că





a dispărut.

Ubisoft a renunţat, practic, la ambele faze amintite mai sus pentru a se concentra asupra celui mai nesmnificativ aspect al lui **Ghost Recon**: luptele. La acest capitol, trebuie să recunosc că jocul este ceva mai bun decât primul episod, cu add-on-uri cu tot.

Nu-i prea putem controla pe băieţii din squad, însă avem un control foarte bun asupra personajului nostru, care se poate adăposti şi trage după colţuri, sta în prone sau culcat şi chiar face alunecări spectaculoase când se aruncă la pământ din alergare. Dacă tot suntem la capitolul alunecări, amintesc că şi AI-ul practică aceste exerciţii fizice ca să se adăpostească. Mai avem la dispoziţie un low-light mode pentru zonele întunecoase şi clasicul sprint, însă în acel moment trebuie să coborâm arma, ceea ce poate fi echivalentul unei morţi nasoale.

Modurile Multiplayer

În afară de singleplayer, **GRAW** ne oferă şi un multi, în care modul de joc *Domination* ne propune să capturăm zonele într-o ordine exactă: trebuie ca fiecare dintre ele să fie legată de precedenta. Teoretic, trebuie să avansezi prudent, închizând bine o zonă, după care să treci la alta. Practic, trebuie să fugi de la un capăt la altul al hărţii, în toate sensurile, sau să campezi ca un porc trăgând în tot ce-ţi trece prin faţă, fără să te mai intereseze zonele. Cam asta am observat pe cele două servere pe care erau jucători. Cele cinci (ar iu chidi?) hărţi sunt destul de reuşite. Majoritatea sunt adevărate labirinturi unde luptele se rezolvă rareori la mai mult de 10 metri. Parcă ai fi în **Counter-Strike**, pe nişte hărţi care îţi oferă o arhitectură mult mai coerentă, dar care nu sunt concepute ca să optimizeze gameplay-ul şi cu atât mai puţin resursele procesorului. Mi-a explodat o grenadă în apropiere şi o mizerie de nedescris s-a ridicat de la sol într-un mod foarte realist coborându-mi framerate-ul la vreo 3 imagini pe secundă. Trebuie să spun că netcode-ul este înfiorător! Am auzit cazuri în care jucătorii se desincronizau de server şi se plimbau în continuare ca nişte fantome... Coliziunea cu zidurile este foarte prost făcută şi îţi dă senzaţia că eşti înghiţit de pereţi. Suferinţă! Sincer, chiar mă îndoiesc că producătorii au petrecut timpul necesar testării multiplayer-ului. Bun, mai există modul coop, nu-i aşa? Ehm, din fericire, da, acest mod există. Şi poate că este partea cea mai interesantă din joc. Totuşi, să nu credeţi că aţi scăpat de probleme, căci, din nou se simte lipsa testelor producătorilor. La inceperea fiecărei misiuni trebuie să parcurgem o distanţă mare în elicopter. Este tot timpul acelaşi traseu, aşa că nu putem face altceva decât să ne uităm obsesiv la feţele camarazilor preţ de un minut. Nu se poate aşa! Apoi, misiunile sunt smulse practic din campania singleplayer, deci, sunt lungi, destul de dificile şi durează în medie mai bine de 20 minute. Marea problemă este că dacă dă adversaru' şi mori, nu mai poţi reveni în joc. Nu mai sunt checkpoint-uri şi dacă îţi crapă liderul, gata, pa, game over!



Concluzie despre multi pe internet: aproape că nu poţi termina nici cea mai subţirică misiune.

Fantomatic sau grav?

Un sfat: nu arătaţi jocul unui amic care dispune de X360, căci se va amuza copios pe seama voastră şi a plăcii voastre video de 4-500 euro, care nu poate rula jocul la 30 fps; dar asta nu e tot: versiunea PC este chiar mai urâtă decât cea pe consolă! O fi de vină engine-ul fizic care aruncă în toate părţile cutiile din joc? Sau or fi de vină cei care au codat engine-ul 3D cu picioarele...

OK, se simte că Ubisoft şi Grin au făcut eforturi ca să placă fanilor primului **Ghost Recon**: harta tactică este genială, AI-ul adversarilor nu-i chiar egal cu zero, armele se comportă aşa cum trebuie, HUD-ul este bine integrat, etc. Dacă punem sub lupă fiecare detaliu, întregul apare ca bine realizat, dar dacă ne îndepărtam puţin de lentilă, ne dăm imediat seama că producătorii au renunţat la esenţa lui **Ghost Reecon**: fazele de apropiere şi planificare. **Ghost Recon: Advanced Warfighter** nu mai este un **Ghost Recon** în adevăratul spirit ale seriei. Cel mai paradoxal este că Ubisoft are următoarea opţiune de marketing cu privire la un alt FPS tactic, **Rainbow Six: Vegas**, pe care îl descrie cu termenii Observe, Prepare şi Action... Cred că ar fi cazul ca acest concept să fie inoculat şi în minţile game designerilor!

BEXS SIMBOL

cipri@pcgames.ro



Punctaj
GHOST RECON: AW



PRODUCĂTOR	Grin
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	cca. 45 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

+ harta tactică genială
+ armele şi HUD-ul

− fazele de apropiere şi planificare
− switch-ul între membrii sqaud-urilor

Grafică	92%
Sunet	91%
Gameplay	77%
Atmosferă	79%
Multiplayer	70%

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 3,2 GHz
Video	- 128 MB (shader 2)	Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB	RAM	- 2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GHOST RECON





The **Stalin** Subway

- Chelner! **O vodcă, te rog!**
Am ameţit de la atâtea tuneluri, catacombe, canalizări şi tot felul de hrube umede prin care am umblat. Tre' să mă dreg oleacă. Trebuie să scriu despre experienţele acestea.
- Vine şefu', acuşica! Testează tăria asta.
- Ooo! Salutare, domnule, nu te mai vede lumea!

- Salut, salut. Ai văzut ce au scos băieţii de la Buka?
- Despre ce vorbeşti?
- **Stalin Subway**.
- Aaa! Jocul ăla! Păi, domnule dragă, Buka e publisher-ul, dar producătorul e G5 Software, din 2002 lucrează cu mai mulţi publisheri: 1C Company, Atari, Black Bean, Capcom, Pointsoft, Strategy First, ValuSoft, şi or mai fi şi alţii.
- Da' de unde ştii tu atâtea despre ei?
- Trebuie să scriu un review pentru **The Stalin Subway**.
- Super! Ţi-a plăcut jocul? Zilele astea, pe lângă serviciu, m-am ţinut numai de el.
- Da! Şi!?
- Stai să comand şi eu, că văd că nu mai vine...
- Chelner! O vodcă, te rog!
- Vine şefu'! Un moment!
- Da, mi-a plăcut mult, mai ales ideea jocului.
- Fugi de aici măi omule, că m-am plimbat prin subteranele alea de mi-a venit rău! Ba era blocată staţia de trupele KGB-ului, ba mă urmăreau cu locomotiva şi mă ciuruiau ăia de nu ştiam pe ce lume sunt. Şi de la idee până la punerea în practică e un drum lung.

Da' ce ai cu jocul ăsta omule! Grafica e bună, muzica super!







BĂRBATE, BĂRBATE simt că îmi pierd capul în fața ta!



SERGHEI, SERGHEI, mi-ai sucit mințile cu ideologia asta a ta!

Made in Rusia.

O fi, dar tot jocul e plin de bug-uri. Nu găsești cheia unde ar trebui să fie, apoi, dacă te țin nervii și mai faci o tură, apare la locul ei din senin; adversarii care trebuiau să fie ascunși după uși intră prin ele sau, umbrele lor trec prin pereți... Ce să mai spun de AI -ul lor!? Bubuie de deștept ce e!

- Dar story-ul!? Hm, de story ce zici!?

- Ce să mai spun? Spune tu să vedem ce ți-a plăcut așa de mult la el!

- Eroul nostru, angajat la KGB, convins de justețea politicii tătucului Stalin nu ia în seamă nici măcar obiecțiile tatălui său la adresa regimului. Aceasta până când are loc o razie a colegilor de partid și breaslă. În urma raziei, soția lui, Lena este ucisă și tatăl arestat, torturat și interogat. Obligat de evidența și concretul zdrobitor de dureros al faptelor să coboare din sferele ideologiei cu care a fost îndoctrinat, eroul nostru pornește un război personal împotriva sistemului. Dar pentru a nu fi așa simplu și comercial ca celelalte zeci de mii de story-uri, în periplul său de justițiar și salvator al tatălui se întâlnește cu „elementele subversive" reacționare bolșevismului, oamenii din sistem care încearcă să dejoace un complot foarte complicat și pervers pus la cale de tătuca Stalin. Dacă reușește complotul, explodează o bombă atomică portabilă, iar jumătate din populația Moscovei dispare și ea. Apoi, Stalin va avea justificarea deplină de a purcede la o epurare a partidului și înlăturarea opoziției, gen Troțky, și a socialismului cu față umană. E! Ce mai spui acum!? Cum ți se pare story-ul?

- Spun, și știi foarte bine că am dreptate, pentru că l-ai jucat și tu, că toată acțiunea derivată din povestea ce tocmai ai spus-o, e



trasă de păr. În afară de câteva faze de la început, înainte să intri în subteranele metroului și chiar faza cu metroul cuprins de flăcări (care a fost și în demo), care au fost ok, după... te plimbă cu metroul de te zăpăcește, ai senzația că nu mai ieși niciodată din subteran! Și luptele de „eliberare a stațiilor" încep să semene una cu alta ca două picături de apă. Iar când intri mai adânc în subterane și te întâlnești cu boschetarii regimului, totul devine ridicol. Tu, înarmat până-n dinți, iar boschetarii înarmați cu un cuțit sau, în cel mai bun caz, cu un pistolet Makarov, știi tu, echivalentul Carpațiului românesc. Ăsta ce raport de forțe mai e!? Apoi, tu înaintezi spre ei și ei, de cele mai multe ori, nu schițează nici un gest de apărare. Zâmbesc tâmp așteptându-și moartea. Ce scenariu e ăsta!? Răsturnările de situație și personajele de la sfârșit mai salvează ceva din acest „minunat" story. Mă refer la momentul în care ești nevoit să intri în pielea (și ce piele!) Natașei, colaboraționista, drăguța și frumoasa de ea. Unghiile făcute cu ojă ale Natașei arată foarte bine în contrast cu AK-47. Îl mai umanizează! Ha, ha, ha!

- Mai luăm un rând?

- Hm! Bine, da' numai unul.

- Chelner! Mai adu', te rog, câte o vodcă fiecăruia.

- Măi, prietene, știi care e buba ta?

- Care?

- Ești prea critic. Câte FPS-uri bune ai jucat în ultimul timp?

- Ai dreptate, nu prea am mai avut parte de multe. Dar asta nu înseamnă că, dacă de vreo cinci luni nu au apărut FPS-uri bune, mă las dus de val!

- Bine, bine, criticule, m-ai convins. Ce notă îi dai?

- Nu prea mare, e plin de defecțiuni tehnice. O să vezi în revistă.

- Hai că te las! Plec!

- Unde te grăbești!? Mai luăm una mică și mai discutăm...

- Nu pot, am treabă. Trebuie să joc un action, în care un polițist negru bântuie prin New York. Probleme, corupție, droguri, carieră, alea-alea.

- Ha, ha, ha! Acum ești bolșevic, peste o clipă ești apărătorul capitalismului american! La revedere, amice! Stai puțin! Nu îmi aduc aminte. Cum îl chema pe eroul nostru principal?

- Gleb Suvorov, ofițer KGB.

- Mulțumesc! Pa!

scUTeCistu`
marius@pcgames.ro

Punctaj
THE STALIN SUBWAY



PRODUCĂTOR	G5 Software
PUBLISHER	Buka
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 15 ani

PRO & CONTRA

+ ideea de la care s-a pornit
- numeroase probleme tehnice
- pe alocuri intervine monotonia

Grafică	74%
Sunet	75%
Gameplay	65%
Atmosferă	63%

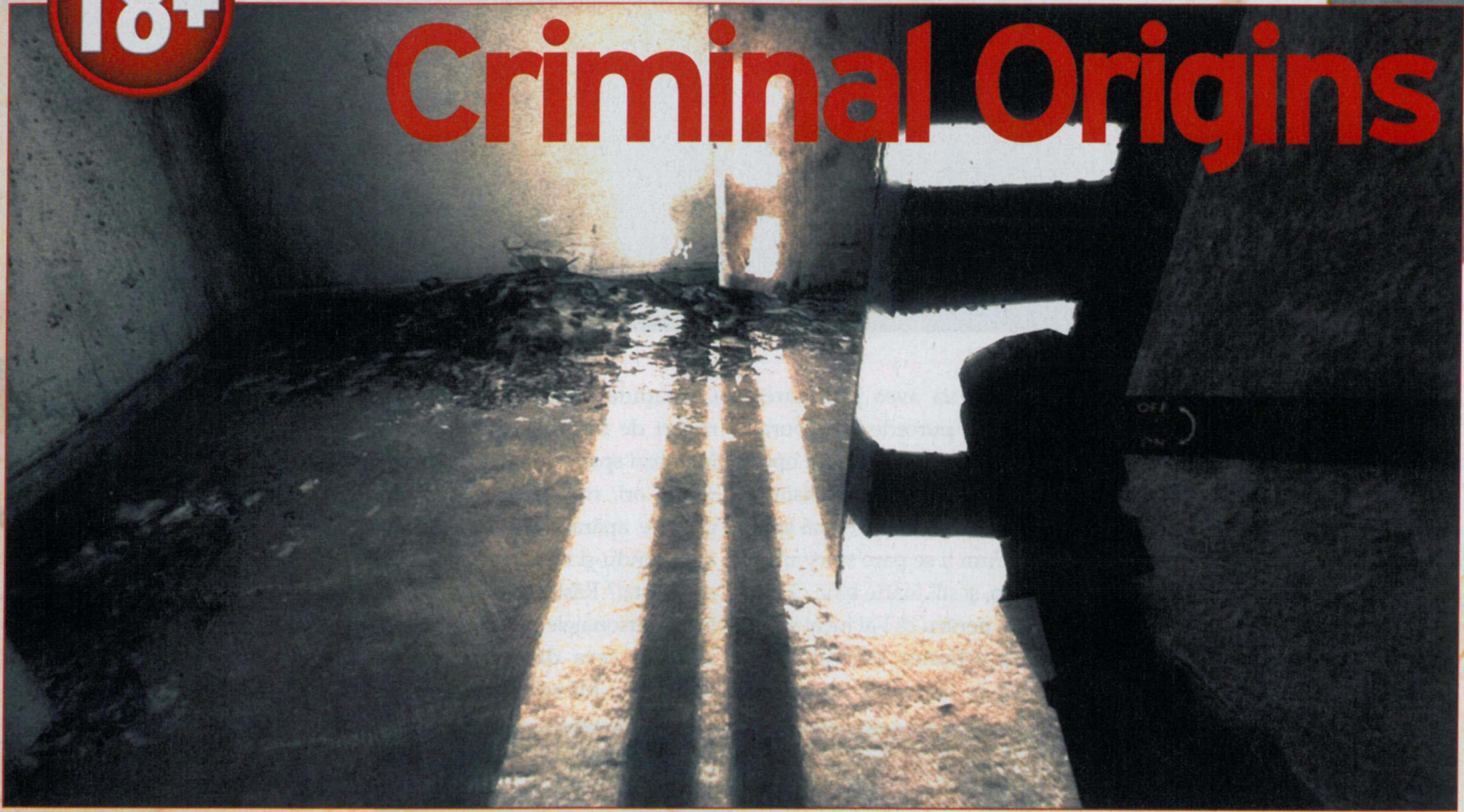
67%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,7 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
UBERSOLDIER, MORTYR 2

Condemned: Criminal Origins

18+



Cum devine un simplu om un criminal în serie? Cum devin sociopaţi cei care au căzut de pe toate treptele sociale până în adâncurile canalelor? Condemned ne propune astfel de întrebări după modelul suliţei băgată-n coaste sau cel al cuţitului pus la beregată.

Noul joc al producătorilor lui **F.E.A.R.** prezintă o fantezie brutală şi sumbră, realizată prin deformarea realităţii. Monolith ne propune un joc care tratează violenţa în mod direct, fără paravan, şi care formulează întrebări pe care de obicei încercăm să le evităm. Original apărut doar pentru Xbox 360, **Condemned** a fost acum portat şi pe PC oferind posibilitatea de a gusta din viaţa detectivilor speciali care se ocupă de criminalii în serie. Grafica impresionantă şi cutremurătoarele secvenţe de luptă corp la corp creează o experienţă unică care nu seamănă cu nimic din ceea ce am văzut înainte. Însă, atmosfera terifiantă nu poate compensa în întregime gameplay-ul monoton şi repetarea anumitor idei fixe, respectiv ratarea exploatării unor substraturi delicate.



De crezi că ai o zi proastă...

...uită-te la Ethan Thomas, agent special FBI ce lucrează la departamentul care urmăreşte criminalii în serie. Cunoscându-i situaţia şi istoria, nu e de mirare că omul nu este o figură zglobie. El are cea mai mare rată de rezolvare a cazurilor din întregul departament, după părerea unora prea mare. Totul începe cu o misiune de rutină: într-o zonă rău famată a oraşului, un sărman nenorocit este ucis în mod brutal. Alături de poliţie, agentul Thomas este trimis să analizeze locul crimei şi să pornească ancheta cuvenită. Nu vreau să stric întorsăturile ascuţite ale povestirii, dar lucrurile nu ies aşa cum au fost plănuite. Protagonistul nostru se trezeşte nu doar cu un ucigaş în serie pe care trebuie să-l prindă, ci şi cu o întreagă armată de sociopaţi însetaţi de sânge. După ce viaţa îi este aproape curmată de un nebun, el devine suspectul numărul unu al unor serii de crime misterioase. Încercând să afle adevărul şi să scape de acuzaţii, porneşte într-o anchetă macabră şi singuratică, înarmat doar cu un celular, o armă paralizantă şi chitul său de instrumente forensice. Singurul om pe care se mai poate baza este un coleg al său care acceptă să păstreze cu el legătura telefonică şi să-l

ajute la analiza evidenţelor adunate. Povestea începe puternic, ca o tornadă care te ia cu ea şi te aruncă de colo-colo, şi prezintă mai multe puncte culminante de-a lungul desfăşurării; din păcate, însă, cam de pe la mijloc, **Condemned** devine un joc de acţiune liniar cu premise pline de potenţial. Rămâne incitant faptul că în momentul în care Thomas începe să se îndoiască de propria-i sănătate mentală, firul epic ia nişte întorsături incoerente făcându-te să te întrebi dacă există vreo scăpare din întreaga situaţie mlăştinoasă.

Păcat că producătorii nu s-au ostenit să dezvolte mai mult povestirea. Răspunsurile la cele mai importante întrebări sunt furnizate de loading, screen-urile dintre niveluri şi nu de contextele prezentate prin diferitele scene. Gameplay-ul se rezumă astfel la explorarea şi investigarea unor clădiri întunecate şi părăsite şi la luptele violente cu oponenţii hotărâţi să-ţi spargă căpăţâna. Chiar dacă echilibrul dintre cele două părţi există, ele fiind destul de bine alternate, repetarea la nesfârşit a aceloraşi elemente devine obositoare. Deja după primele două-trei ore de joc ai văzut ce te aşteaptă în următoarele şase sau şapte ore pe care le mai ai în faţă. Pe parcursul celor aproximativ opt ore aştepţi să se producă acea răsturnare de situaţie tipică unui astfel de joc, dar, când ajungi la un pas de ea, îţi sunt băgate iar pe gât aceleaşi şi aceleaşi faze repetitive.

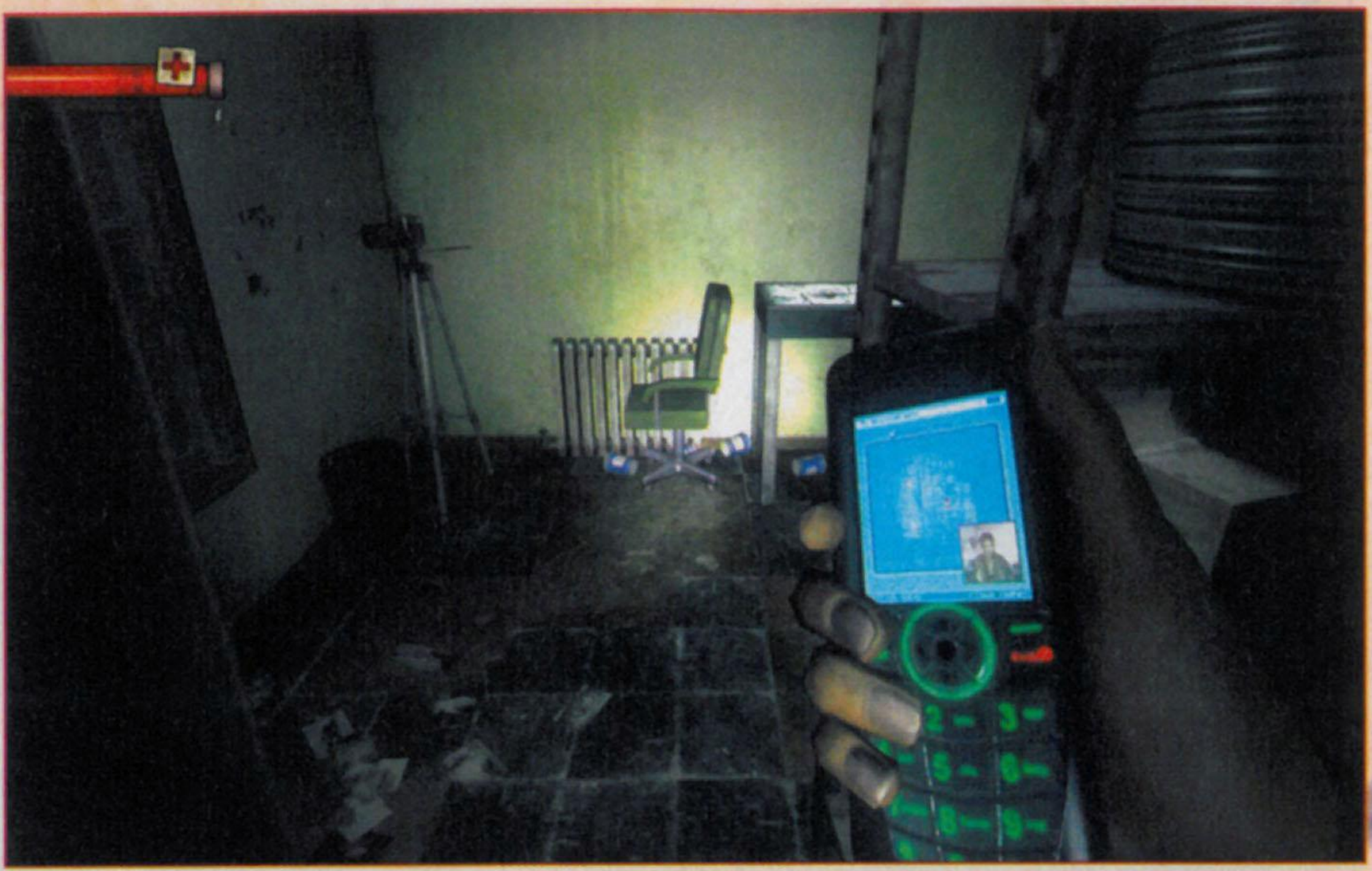
Shooter fără arme

Deşi avem de-a face cu un FPS, nu există prea multe arme de foc, ci mai mult lupte corp la corp. Chiar dacă vorbim de încăierări sângeroase şi brutale, nu trebuie să ne gândim la pumni în coaste şi picioare în gură, ci la folosirea diferitelor obiecte din preajmă pe post de arme improvizate. Orice obiect ce poate sparge capul adversarului este acceptat: de la ţevile de calorifer şi scândurile care au bătute cuie în ele până la baroase sau topoare. Fiecare dintre arme diferă în funcţie de viteză, putere, distanţa de la care poate fi folosită şi protecţia pe care o oferă faţă de atacurile inamice. Aceste diferenţe sunt însă mai degrabă subtile, decât remarcabile. De cele mai multe ori alegerea va fi subiectivă (ce îţi place mai mult – bara de metal sau sticla de vin spartă), însă obligatorie: nu poţi avea asupra ta decât o singură armă. Fii însă pregătit pentru că modul în care au fost realizate luptele îţi va tăia respiraţia prin spectacolul pe care-l oferă.

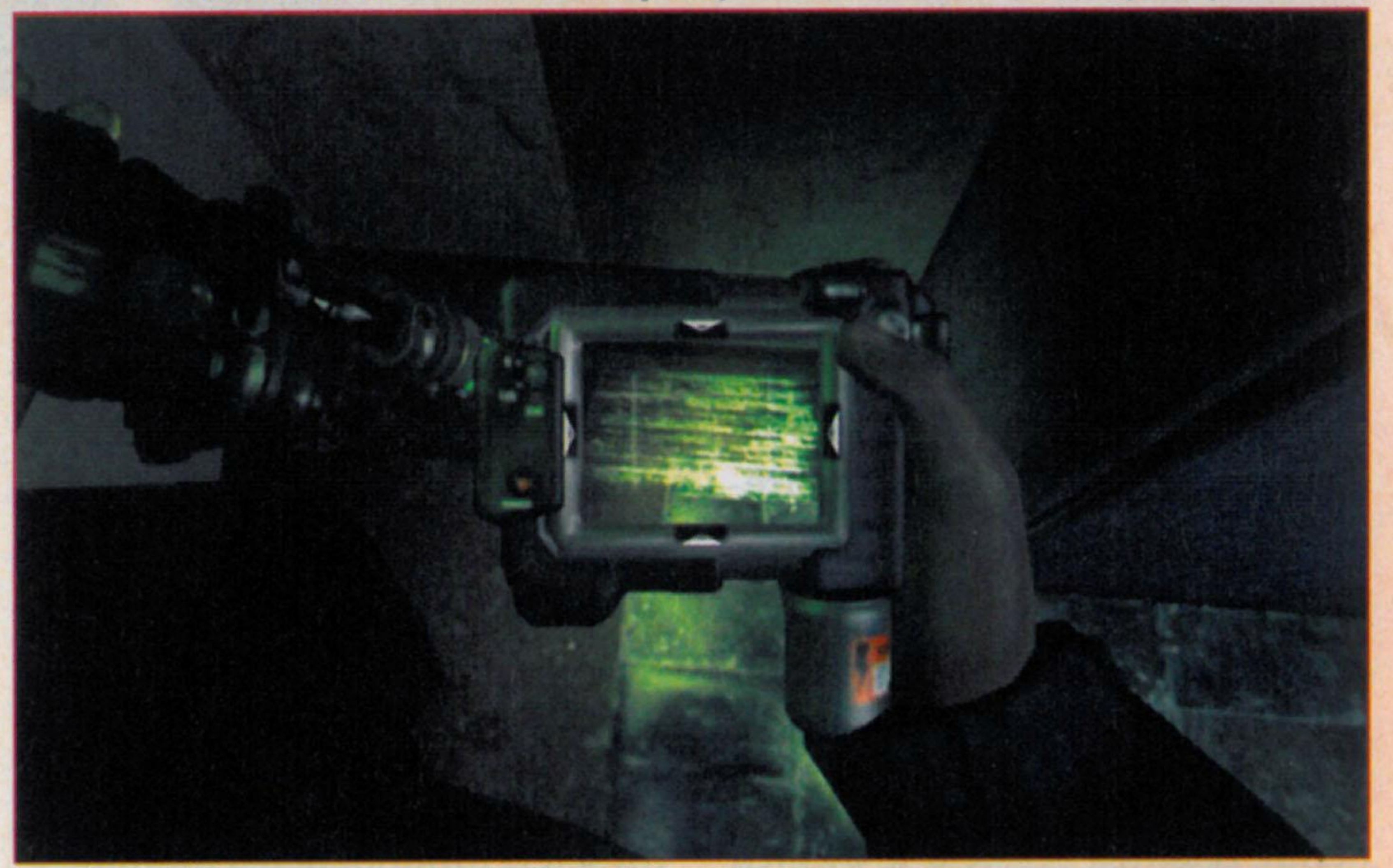
Cel mai mare efort a fost investit în interacţiunea dintre tine şi oponenţii tăi cam deranjaţi la mansardă. AI-ul oponenţilor este surprinzător de bun şi, combinat cu animaţia deosebit de reală, te va face să tremuri înainte de fiecare lovitură a oponentului, de parcă durerea s-ar răsfrânge asupra ta. Nu există loc de înţelegeri sau discuţii, din moment ce oponenţii tăi sunt toţi nişte nebuni scăpaţi de sub control care nu vor altceva decât să omoare tot ce le iese în cale. Şi felul în care se manifestă este deja terifiant: ei vor ţipa tot felul de lucruri obscene şi fără noimă distrugând şi zdrobind tot ce găsesc prin preajmă. Ura lor nu are limite şi nu se întoarce doar împotriva ta, ci şi asupra celorlalţi nebuni din jur. **Condemned** reuşeşte să prindă şi să redea brutalitatea disperată a luptelor corp la corp într-o manieră deosebit de realistă cum nici un joc n-a mai făcut-o înaintea lui.

18+ fără discuţii...

În primele ore comportamentul imprevizibil al oponenţilor te va face să aştepţi fiecare luptă cu dinţii încleştaţi, cu pulsul crescut şi ţinându-ţi respiraţia. Nu există un sistem de combo-uri, aşa că va trebui să te mulţumeşti cu loviturile lente, dar mai puternice ale agentului, care trebuie combinate cu abilitatea lui de a se apăra de loviturile inamice. Oponenţii tăi, deşi descreieraţi, sunt deosebit de puternici, astfel, dacă nu găseşti timing-ul corespunzător dintre momentele când trebuie să te aperi şi cele când trebuie să ataci



NU ACUM NEVASTĂ! Sunt la serviciu şi nu pot vorbi! Imediat intru în şedinţă...



APARAT FOTO DE MILIOANE şi eu analizez nişte zgârieturi! Mi-am greşit cariera



PĂSĂRILE Nici Hitchcock n-ar fi putut ecraniza astfel de coşmaruri



ZIARUL CA ZIARUL, dar cine îmi va plăti factura kilometrică la telefon?!



Punctaj
CONDEMNED



PRODUCĂTOR	Monolith Productions
PUBLISHER	SEGA Europe
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- + o lume fascinantă
- + o poveste fără pereche
- − control defectuos al camerei
- − final abrupt

Grafică	89%
Sunet	88%
Gameplay	75%
Atmosferă	78%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CALL OF CTHULHU: DCOTE

nu vei avea o carieră lungă. În anumite momente, oponenţii tăi vor cădea în genunchi permiţând executarea unor mişcări de finisare. Acestea sunt spectaculoase, dar nu oferă nici o provocare (trebuie să apeşi doar o singură tastă) întărind impresia superficială creată de joc. Bineînţeles, mai ai şi arma paralizantă, care imobilizează pentru câteva secunde oponenţii. Bateriile acesteia se încarcă automat după fiecare folosire. Există şi şuturi pe care le poţi aplica oponenţilor şi poţi găsi şi câteva arme de foc convenţionale spre sfârşit, dar sunt rare şi nu oferă prea multă satisfacţie.

Coridorul întunecat al plictiselii

Level design-ul nu este cel mai strălucit. Adesea va trebui să parcurgi lungi porţiuni întunecate şi înfricoşătoare în care însă nu se întâmplă însă nimic. Atmosfera sumbră şi înfricoşătoare dată de realizarea vizuală, nu este susţinută de gameplay-ul simplist. Per ansamblu, design-ul şi planificarea nivelurilor sunt dezamăgitoare. Totul se rezumă până la urmă într-un amalgam monoton, din cauza texturilor repetitive şi a lipsei punctelor de referinţă distinctive din diferitele zone. Nici întunericul omniprezent nu ajută prea mult. În anumite zone, dacă nu setezi luminozitatea monitorului la maximum, vei orbecăi adesa în întuneric complet. De multe ori se va întâmpla să te pierzi, să devii dezorientat sau frustrat de faptul că nu poţi găsi uşa dincolo de care să te aştepte o nouă doză de întuneric. În anumite momente va trebui să te foloseşti şi de chitul tău forensic pentru a aduna diferite evidenţe. Instinctele tale care apar sub forma unor înştiinţări pe ecran îţi indică ce gadget-urile din dotare ar trebui să le foloseşti. Aceste părţi ale jocului depind mai mult de răbdare decât de perspicacitate şi, deşi aduc culoare în gameplay şi se leagă de firul epic, nu oferă o provocare prea mare.

Haine din colecţia primăvară / vară cu miros de canal

Grafica este uimitoare şi producătorii au avut o atenţie deosebită mai ales pentru detaliile ce privesc scenele de luptă. Pe fiecare dintre inamicii tăi sunt vizibile urmele nebuniei de care suferă, animaţia comportamentului disperat fiind mai mult decât convingătoare. Scenele intermediare sunt uimitoare şi contribuie considerabil la atmosfera deprimantă a jocului. Totuşi, există mici probleme grafice, mai ales legate de texturile monotone şi de întunericul permanent.

Partea audio este cât se poate de izbutită. Există foarte puţină muzică în joc, dacă facem abstracţie de subtilele sunete ambientale care apar pe ici pe colo, şi puţinul voice acting este de calitate superioară. Laudele le merită în primul rând efectele de sunet, care sunt necesare pentru a completa senzaţia vizuală uimitoare. Vei auzi fiecare zgomot cât de mic, alarmându-te în primele ore ale jocului până peste măsură.

Punctul forte al lui **Condemned** stă în prezentare. Aspectul vizual şi acustic, prezentarea jocului, începutul cutremurător, luptele memorabile şi terifiante împreună cu superficialitatea de care au dat dovadă producătorii fac din **Criminal Origins** un joc greu de judecat. Potenţialul acestuia ne face să sperăm la un sequel în care producătorii să corecteze greşelile adesea grosolan comise acum.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



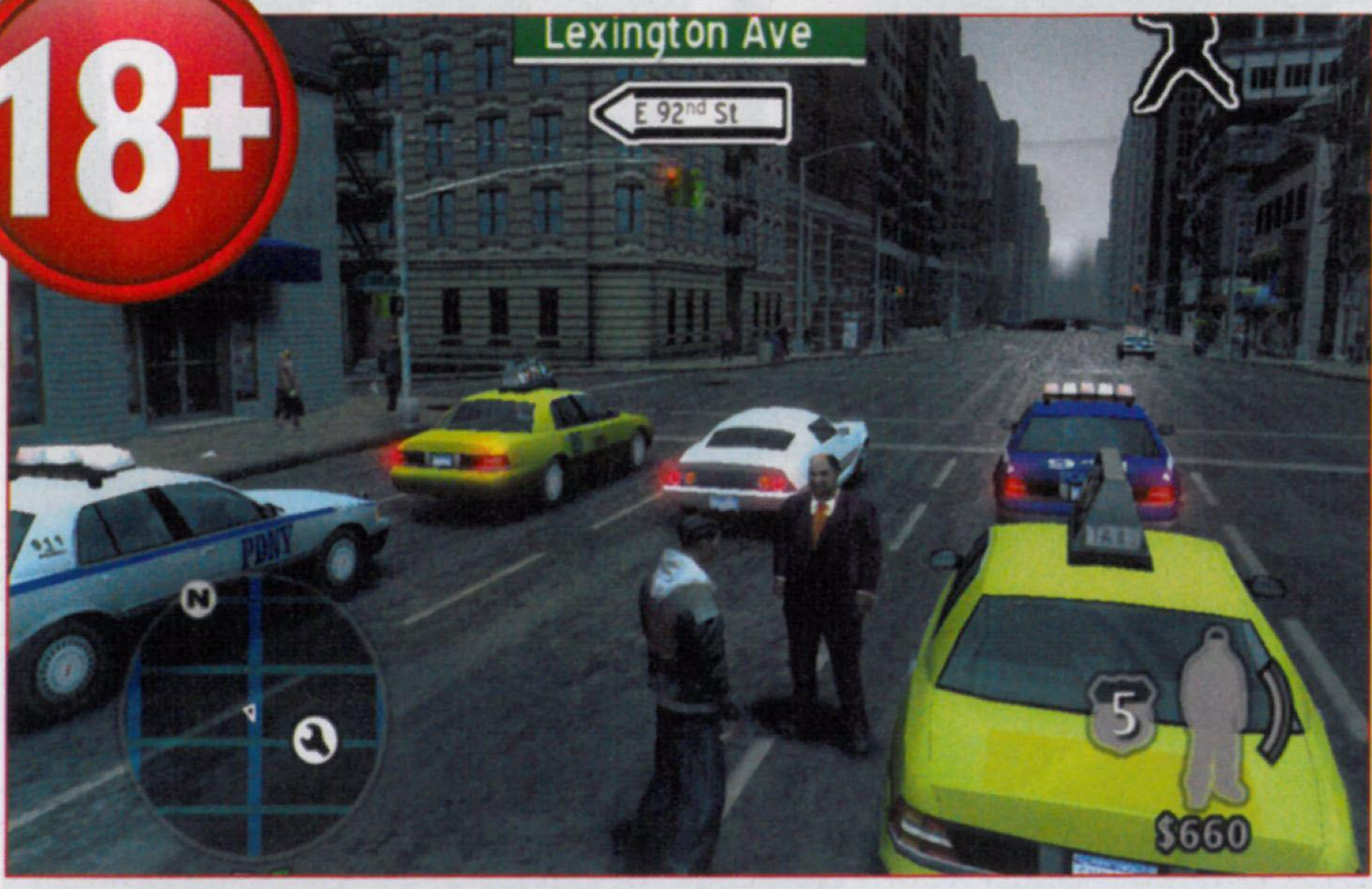
CURS DE PRIM AJUTOR Dacă te mai atingi de dulăpior îţi rup şi cealaltă mână



A FI SAU A NU FI Grea e viaţa de psihopat când nu se mai importă păpuşi din China

True Crime New York City

18+

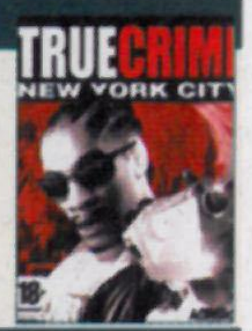




New York, New York... Frank Sinatra, câţi dintre noi ne mai aducem aminte de această melodie... New York, dar pe ritmuri de hip-hop, este şi personajul secundar al acestui action. Personajul principal este un tânăr negru prezentat şi configurat exact ca în filmele proaste despre comunităţile de african-americans. După un început furtunos, negrul nostru face Academia de Poliţie şi ajunge poliţist. Acţiunea e simplă. Mult prea simplă. Totul se reduce la violenţă. Există un obiectiv principal, distrugerea unui cartel de droguri „Magdalena" şi munca de zi cu zi de poliţist aruncat pe străzile New York-ului. Obiectivele se întrepătrund în sensul că, până să ajungi să distrugi cartelul Magdalena, trebuie să lucrezi la cariera ta şi la curăţirea străzilor de infractori. De asemenea, primeşti calificative, buline roşii sau negre în funcţie de faptele tale. Ai harta reală a New York-ului şi, fie cu o maşină din garajul poliţiei, fie cu una rechiziţionată, patrulezi pe străzile metropolei. Infracţiunile care îţi sunt comunicate prin radio, şi care îţi apar pe radarul din stânga monitorului sunt din cele mai diverse: violenţă domestică, revoltă a prostituatelor care îşi bat peştele, psihopaţi care trag în oricine mişcă, luare de ostatici, jafuri, bombe amplasate în instituţi publice, bătăi între găştile rivale, urmărirea şi arestarea micilor traficanţi de droguri şi altele. Fiecare situaţie intervenţională are un cod – culoare. Cameleonice situaţiuni, ar spune un imaginar Caragiale din Manhattan. În momentul intervenţiei ai de parcurs nişte etape. De obicei, aceleaşi. Cam aceasta e toată acţiunea, repetată prin tot New York-ul. Pentru un plus de realitate se păstrează şi specificul cartierelor şi a comunităţilor locuitoare. O altă chestie pozitivă e coloana sonoră.

Cu toate punctele pozitive, jocul nu oferă prea multe satisfacţii, nici măcar la nivel grafic. După ce ţi-ai însuşit tehnicile de abordare a situaţilor infracţionale devii dintr-un poliţist „negru de entuziasm" unul „negru de rutinat". AI-ul infractorilor e slab, health-ul tău e foarte greu de terminat, până şi distrugerea carţelului e o banalitate. În schimb, limbajul şi gesturile vulgare sunt la mare cinste. Prevăd un mare succes al acestui joc în rândul puştilor nesupravegheaţi de părinţi. Jocul educă tânăra generaţie în „spirtul" non-valorilor promovate de media în general. Astfel, la modul facil pot deprinde toate caracteristicile unui „adevărat bărbat" dur şi modern. Înjurături, violenţă gratuită, limbaj monosilabic, gestică vulgară împănată cu motive specifice primatelor. Aşa că, frate manelist, de ţi-a luat tata o sculă de 60 de milioane bagă mare până la victoria finală!

Punctaj
TRUE CRIME NY CITY



PRODUCĂTOR	Luxoflux
PUBLISHER	Activison
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ muzica pe toate gusturile	− problemele tehnice
+ reacţia specifică la condus personalizată pe tip de automobil	− lipsa unei minime dificultăţi în rezolvarea situaţilor de joc

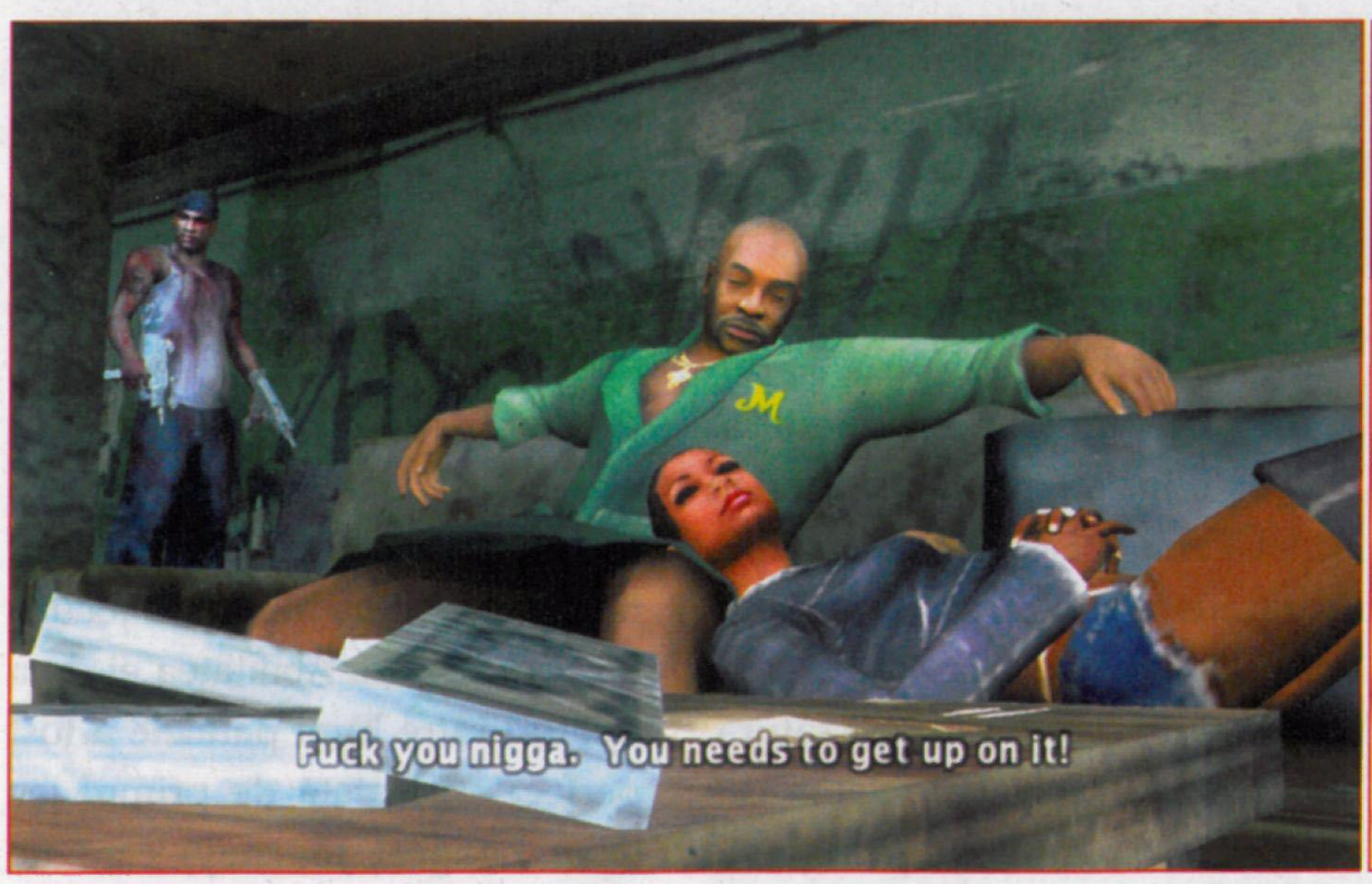
Grafică	*61%*
Sunet	*80%*
Gameplay	*59%*
Atmosferă	*63%*

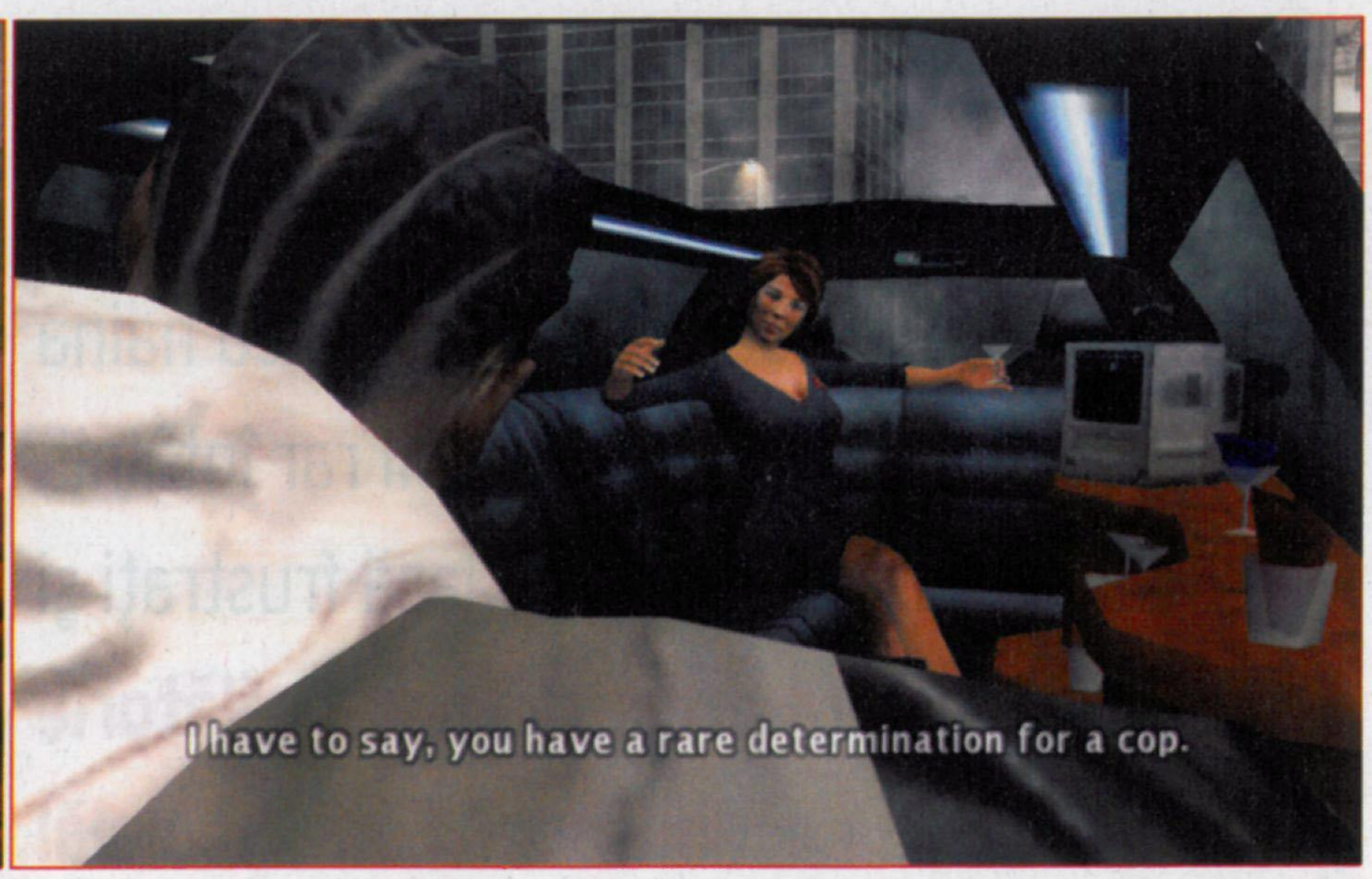
66%

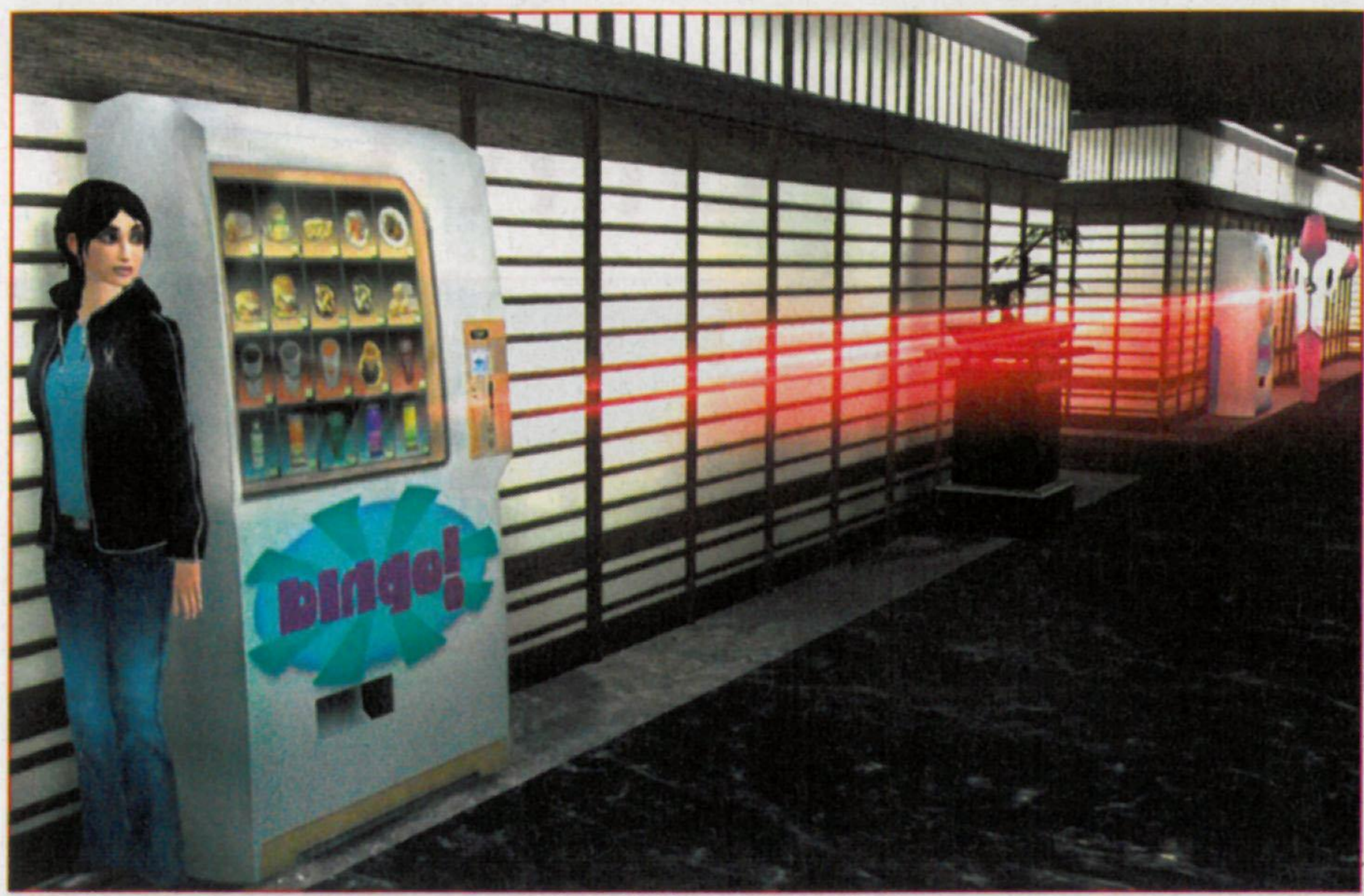
NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GTA: SAN ANDREAS

scUTeCistu`
marius@pcgames.ro











Dreamfall: The Longest Journey

Dreamfall este o povestire fantastică şi captivantă care satisface şi poftele celui mai exigent devorator de SF, îmbrăcată cu haina unui joc dintr-un material nobil rar întâlnit, care totuşi la sfârşit ne lasă frustraţi şi derutaţi... Merită parcursă noua călătorie în necunoscut? Fără îndoială!

Mult aşteptatul sequel al unuia dintre cele mai apreciate jocuri de aventură ale ultimilor ani a sosit în linişte, până şi comunitatea de fani ţinându-şi respiraţia din cauza aşteptărilor mari amestecate cu puţină teamă de ce va ieşi în final. Fanii pot să suspine uşuraţi: continuarea întrece originalul şi ne prezintă o lume fantastică şi un univers de care nu te poţi sătura. Şi chiar aceasta e problema cea mai mare că, deşi jocul este extrem de bogat şi detaliat, după terminarea lui rămâne un gol, fantezia ta răsfăţată de nuanţele şi aromele discrete ale lui **Dreamfall** strigând după mai mult... şi mai mult...

Cu aproximativ şase ani în urmă a debutat una dintre cele mai bine conturate (şi totuşi cam neglijate) eroine ale lumii jocurilor, April Ryan. Abilitatea ei de a călători între lumi paralele a fost perfect exploatată de primul joc (**The Longest Journey**) care ne



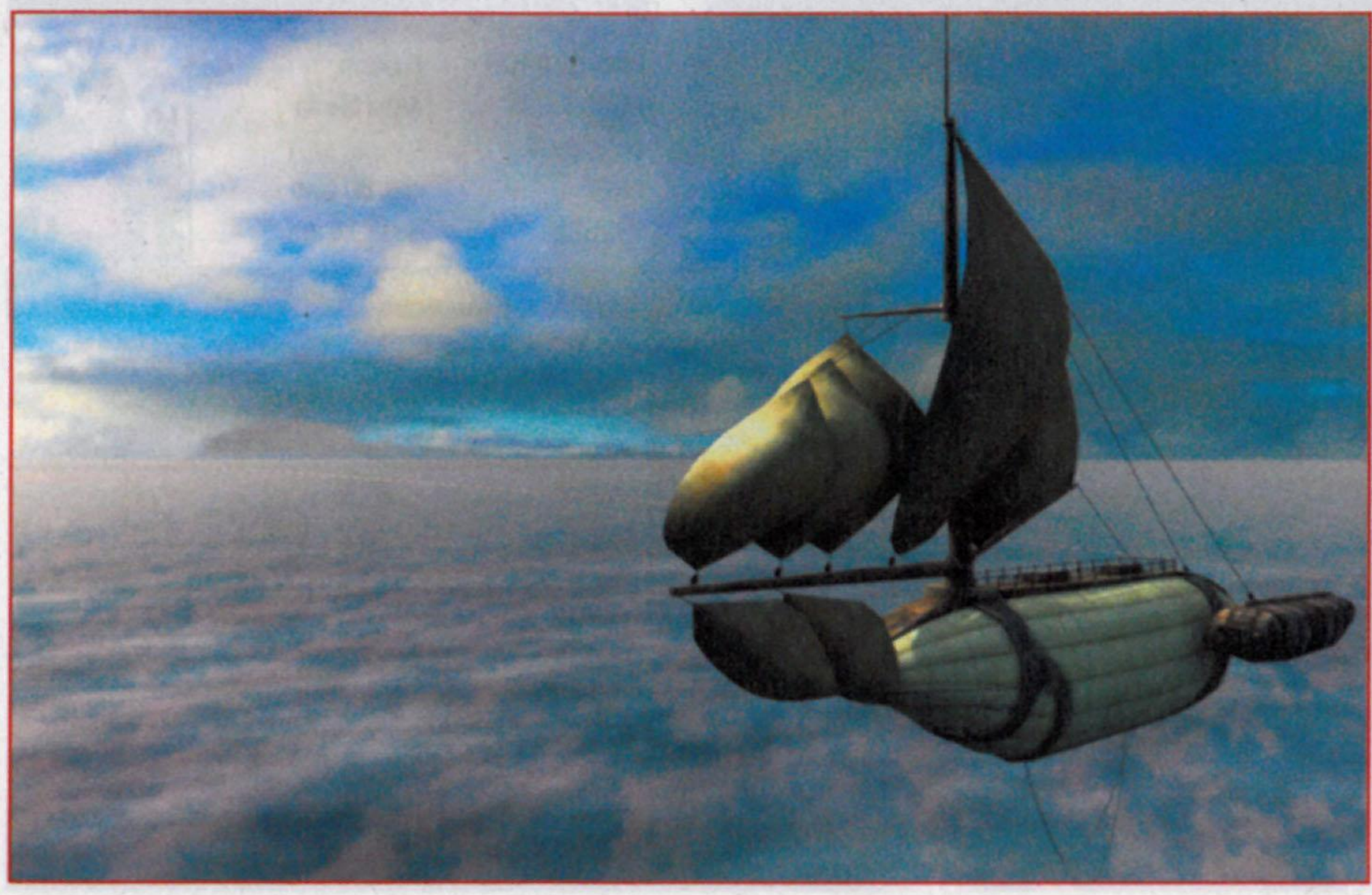


prezenta pierderea echilibrului dintre lumile dominate de tehnologie şi cele stăpânite de magie. Ryan a restabilit ordinea, însă preţul plătit a fost prea mare. Astfel, pentru a savura noua aventură nu e necesară cunoaşterea precedentelor, chiar dacă toate întâmplările îşi au rădăcinile în episodul de dinainte. S-au schimbat puţin lucrurile şi din punct de vedere al gameplay-ului, **Dreamfall** nemaifiind un adventure pur, ci un joc care cochetează cu categoria action-adventure.

E tentant să vorbeşti despre firul epic din **Dreamfall**. E chiar foarte tentant! Producătorii au făurit o povestire captivantă, magică, jucătorul adesea simţind că jocul în sine este doar un pretext pentru a putea relata această poveste. Dar cum aceasta reprezintă cea mai mare şi mai bună parte a jocului, prefer să nu-i distrug corola de minuni. Intrând în pielea lui Zoë Castillo, care seamănă cu April a noastră mai devreme amintită (cu diferenţa că este mult mai puţin cinică şi are un accent britanic de invidiat), fiecare mister ţi se va dezvălui în faţa ochilor şi te va minuna. Unii ar putea zice despre Zoë că are tot ce îi trebuie: o cameră high-tech plină de gadgeturi şi o panoramă incredibilă, un tată grijuliu şi înţelegător şi chiar şi un companion neobişnuit, dar haios, o maimuţă robot cu AI considerabil. Ea trece însă printr-o perioadă grea: viaţa-i ajungându-i la o răscruce importantă. După ce a părăsit şcoala s-a despărţit de fostul ei prieten şi, la începutul jocului, încearcă să-şi dea seama ce să facă cu viaţa ei. Nici nu bănuieşte cât de mult se va schimba aceasta în urma unui mic favor cerut de ex-ul cu care a rămas în relaţii bune.

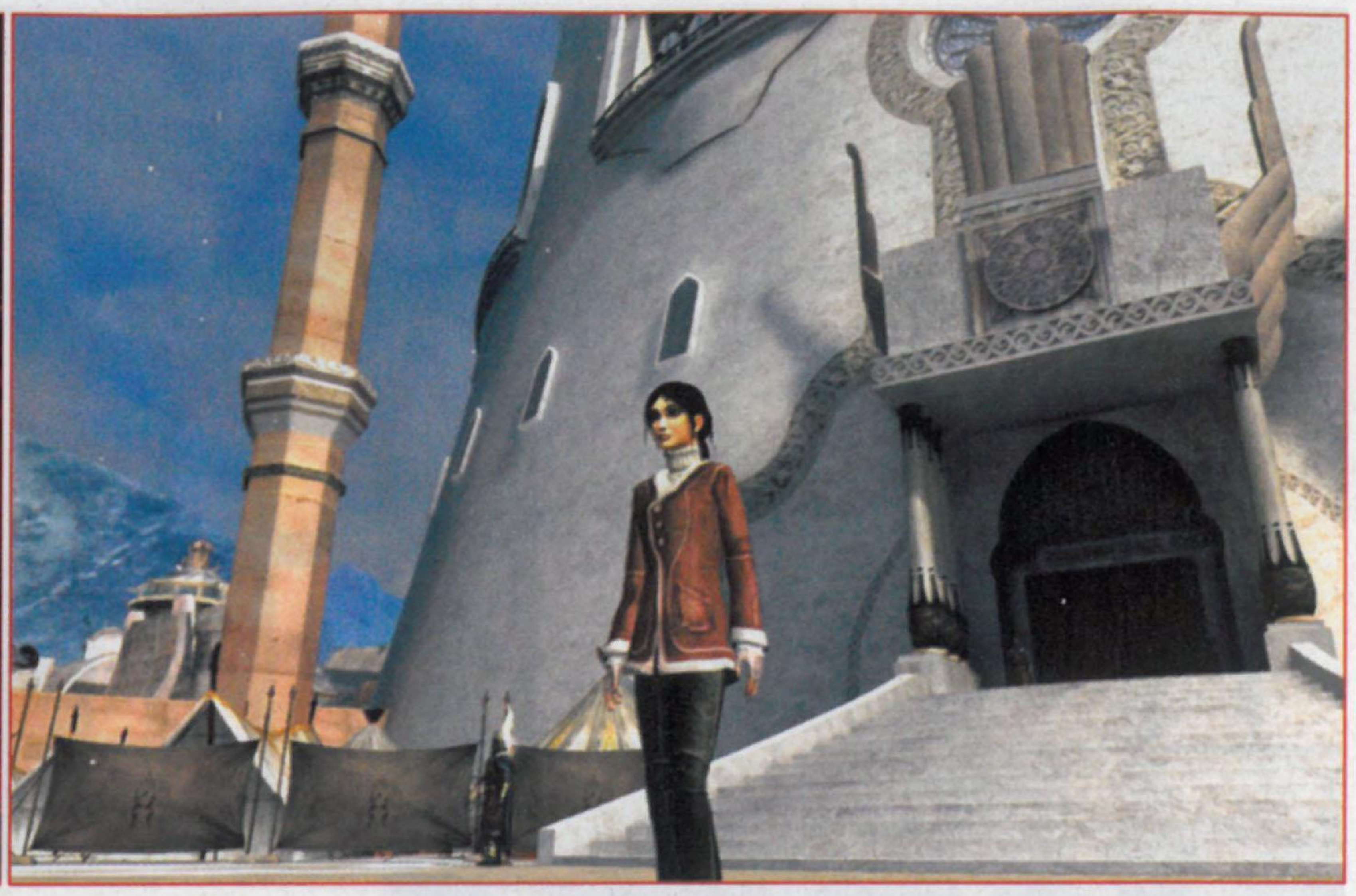
Zoë este un personaj bine creionat, agreabil, şarmant şi simpatic încă din prima clipă. Văzând celelalte personaje pe care le cunoaşte de-a lungul călătoriei sale, devine evidentă grija meticuloasă pe care au avut-o producătorii la crearea caracterelor. Dialogurile cu aceste personaje (dintre care câteva cunoscute din precursor) sunt cât se poate de naturale, deloc forţate, acompaniate de un voice acting remarcabil şi o animaţie a personajelor aproape impecabilă. Limita de vârstă crescută se datorează umorului puţin mai obscen şi libertăţii de exprimare a unor personaje. De exemplu, din vocabularul bogat al eroinei nu lipsesc nici înjurăturile zemoase, dar deloc ofensive. Farmecul personajelor este accentuat de locurile în care-şi duc zilele. Foarte puţine jocuri sau chiar filme au reuşit să realizeze lumi SF credibile sau coerente. **Dreamfall** reuşeşte să atingă ambele dintr-o singură lovitură, împletind cele două condiţii într-o manieră care te fascinează şi te pune pe gânduri în acelaşi timp. Trebuie să admitem că Ragnar Tørnquist s-a dovedit a fi un adevărat virtuoz ca scenarist şi designer.

Partea tristă (dureroasă, chiar) este faptul că jocul lasă foarte multe căi ale firului epic în aer. Se











pare că producătorii au răsfirat la început povestirea pe nenumărate căi, dar la sfârşit au reuşit să reîmpletească laolaltă doar câteva. Povestea creşte, se extinde, se îmbogăţeşte, iar apoi, autorul, mânat parcă de o grabă inexplicabilă, o termină abrupt lăsând în urmă multe întrebări care încă îşi aşteaptă răspunsul. Întotdeauna e bine să rămână loc de continuare, dar la **Dreamfall** finalul pare chiar neterminat. La sfârşit îţi vei dori să afli câte ceva despre eventuala continuare sau să te întrebi cum ar fi fost dacă jocul avea câteva ore în plus şi ai fi apucat să înţelegi mai multe.

The Longest Journey a fost un point-and-click veritabil, **Dreamfall** se prezintă însă ca un action adventure în care ai control liber asupra caracterului prin peisajele 3D. Au fost introduse şi câteva situaţii de luptă, acestea fiind însă extrem de simple şi elementare. A fost scăzut numărul puzzle-urilor şi acestea au fost mult simplificate, ca să nu întrerupă fluiditatea povestirii. Interesant este însă faptul că majoritatea acestora se pot rezolva în mai multe feluri, neexistând o soluţie standard bătută în cuie. În anumite situaţii vei putea alege, de exemplu, să te furişezi pe lângă inamici, să încerci să-i convingi diplomat ori să-ţi impui punctul de vedere folosindu-ţi pumnii. O altă noutate o reprezintă acele câteva scene în care trebuie să-ţi pui la încercare abilitatea de a te furişa. Rezultatul este un gameplay light, fără prea multe bătăi de cap. Având în vedere mărimea şi bogăţia povestirii, acest gameplay plăcut şi relaxant pare cea mai bună alegere. **Dreamfall** pare mai mult o poveste interactivă fascinantă decât un joc în adevăratul sens al cuvântului.

În acest sens şi controlul este deosebit de simplu, cu excepţia camerei care din când în când se mai ascunde după diferite colţuri, îngreunându-ţi puţin viaţa. Multe dintre obiectele din jur se evidenţiază automat: cum te apropii de ele este uşor să distingi obiectele cheie. În plus, acestea îşi pot dezvălui secretele mai greu, deoarece nu Zoë e singurul personaj pe care va trebui să-l îndrumi. Într-un moment interesant, de exemplu, poţi controla schimbările de perspectivă din timpul unei discuţii, tu fiind cel care animă conversaţia de ambele părţi. Lipsa hărţii, de asemenea, nu este un impediment, niciuna dintre zone nefiind atât de uriaşă ca să te rătăceşti.

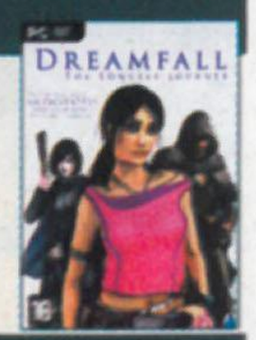
Din punct de vedere grafic jocul este uimitor. Chiar dacă pe ici pe colo se mai pot observa nişte texturi mai spălăcite şi personajele nu sunt compuse din sute de mii de poligoane, aspectul vizual este mai mult decât convingător. Calitatea şi cantitatea materialului audio sunt însă excepţionale. Vocea actorilor, jocul acestora, coloana sonoră, şi diferitele sunete ambientale sunt memorabile şi foarte bine făcute.

Dreamfall este un joc excepţional, poate cea mai bine spusă epopee video ludică făurită până acum. Are tot ce-i trebuie şi oferă o distracţie variată şi bogată, care nu se poate încadra într-un anumit gen, ci se adresează tuturor jucătorilor. Şi pentru cei care suferă de acel sentiment de gol lăsat în urmă de terminarea aventurii, avem o veste bună: aventurile lui Zoë Castillo şi ale lui April Ryan vor continua dincolo de acest joc, în viitorul apropiat.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro



Punctaj
DREAMFALL



PRODUCĂTOR	Funcom
PUBLISHER	Aspyr Media
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + o lume fascinantă
- + o poveste fără pereche
- − control defectuos al camerei
- − final abrupt

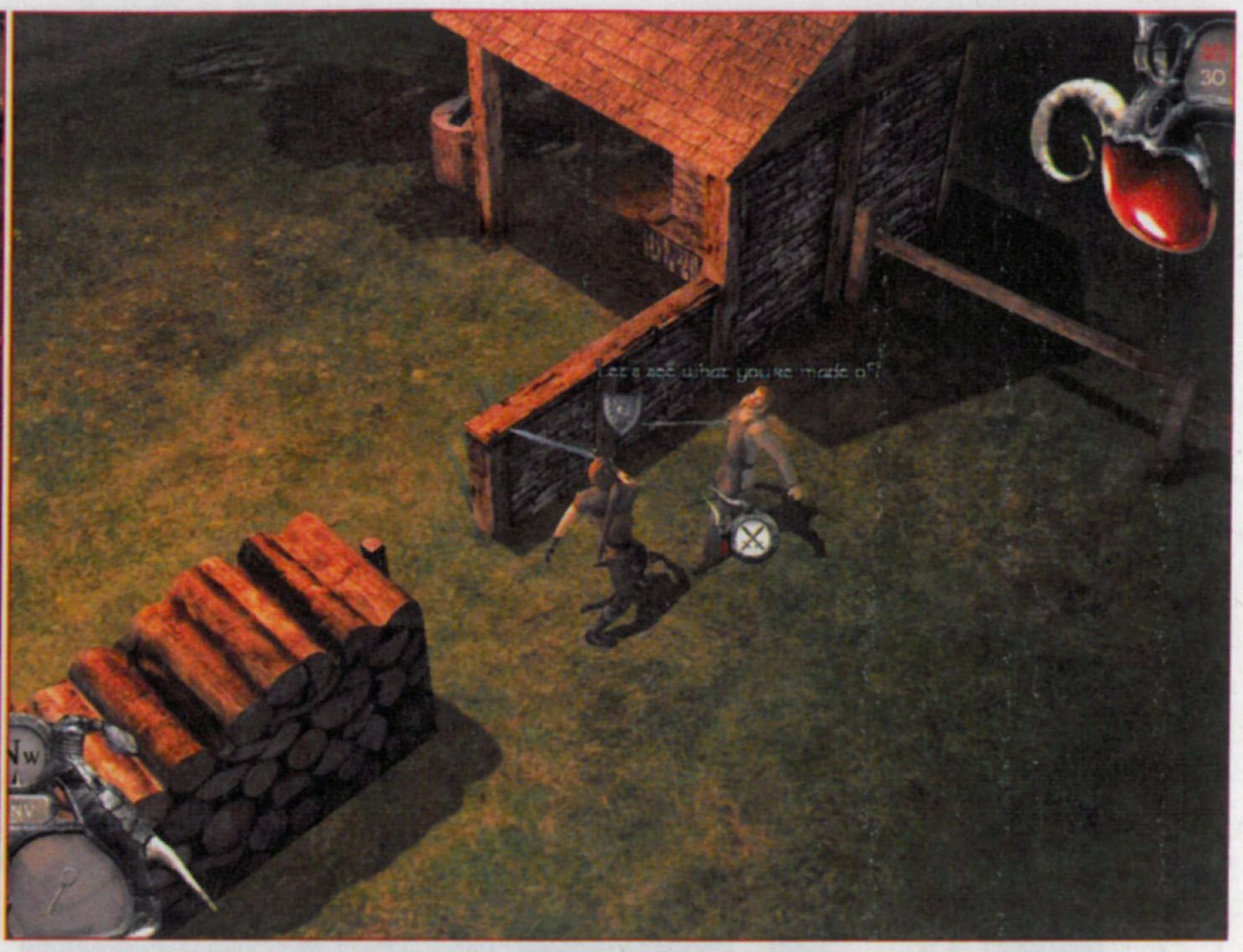
Grafică	81%
Sunet	93%
Gameplay	72%
Atmosferă	90%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE LONGEST JOURNEY, SYBERIA





Daemonica

La prima vedere, un action RPG sănătos, la o examinare atentă, un action-adventure nebun, **Daemonica** propune o alternativă la jocurile de aventură cam slăbuţe din ziua de azi. Totul începe în orăşelul Cavorn care se mândreşte cu atmosfera sumbră ce-i respinge şi pe cei mai înverşunaţi turişti. Sarcina lui Nicholas Farepoynte, eroul nostru, este elucidarea condiţiilor misterioase ale decesului unei tinere fete. Pe parcursul investigaţiei, el va face sacrificii pentru a aduna informaţii, în rândul informatorilor cu care să stea la o şuetă, va avea atât vii, cât şi morţi, va aduna şi consuma nişte ierburi ca să-şi mai ascută simţurile şi să intre în contact cu spiritele antice. Dacă supravieţuieşte destul timp, are şanse să afle care a fost rolul său în toată povestea aceasta ciudată sau să-şi ia concediul bine meritat, pe care să-l petreacă într-o cămaşă de forţă. Întregul oraş suferă de nebunie, deci problemele psihice ale lui Nicholas nu vor fi aşa de stridente. Nu stau la fel treburile însă cu oponenţii, jucătorul având impresia potrivit căreia Cosaşul Negru şi-ar fi permis o mică vacanţă prin oraş.

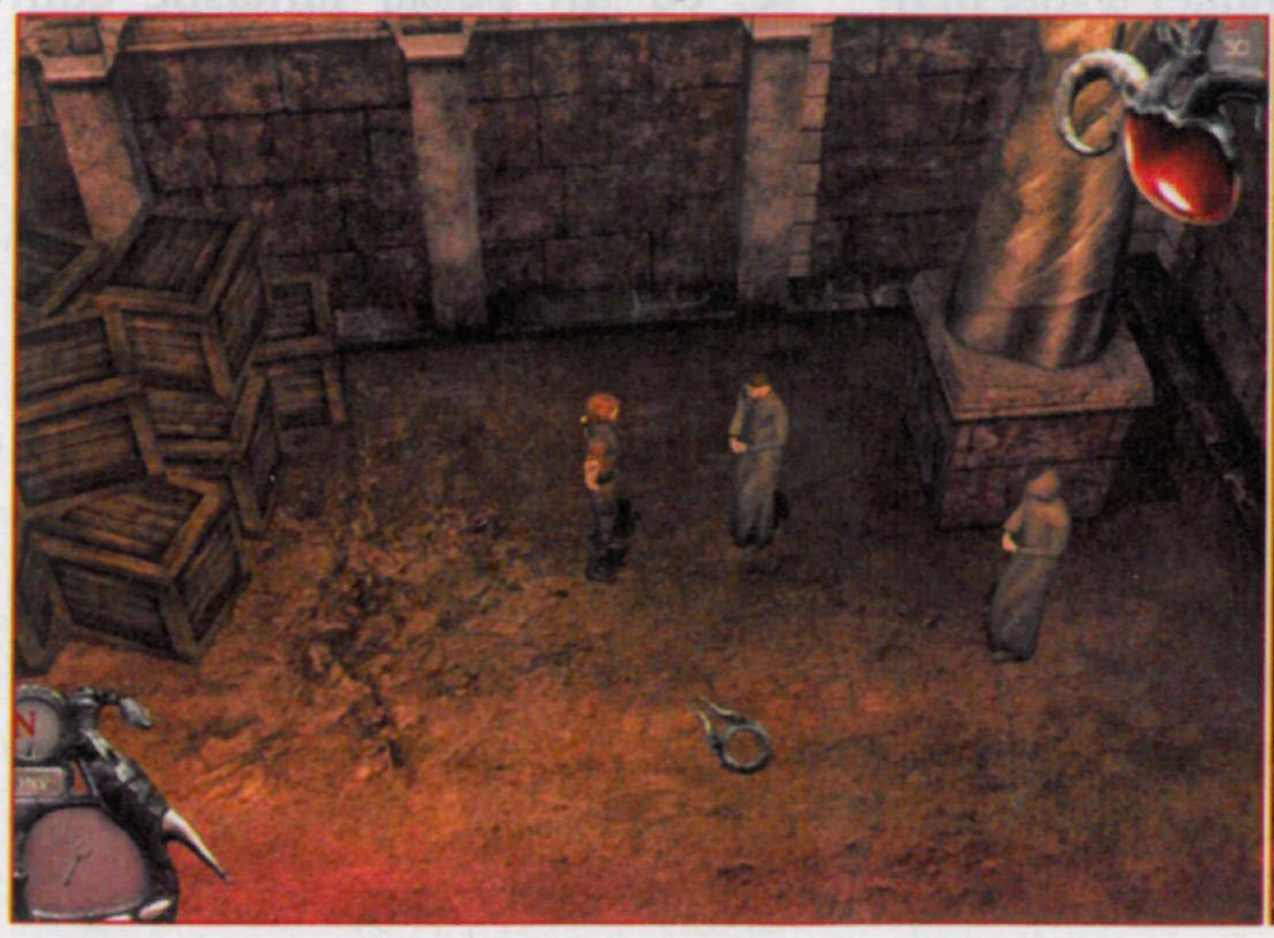
Deşi stilul vizual ne duce cu gândul la demult uitatul **Diablo II**, jocul are mult mai multe elemente de aventură decât de RPG. Întreaga povestire se desfăşoară în orăşelul blestemat şi, pe parcursul celor 15 ore de joc, poţi să scapi cu doar şase-şapte încăierări cu nişte zombie ghiduşi. În majoritatea timpului vei purta conversaţii şi, din când în când, vei mai aduna nişte ierburi şi vei mai rezolva niscaiva puzzle-uri. Întreaga investigaţie are un gust de roman al lui Arthur Conan Doyle, dar cu garnitură mistică (ar fi fost interesant să-l vezi pe Sherlock Holmes pălăvrăgind lângă un ceai la ora cinci cu nişte invitaţi lipsiţi de puls).

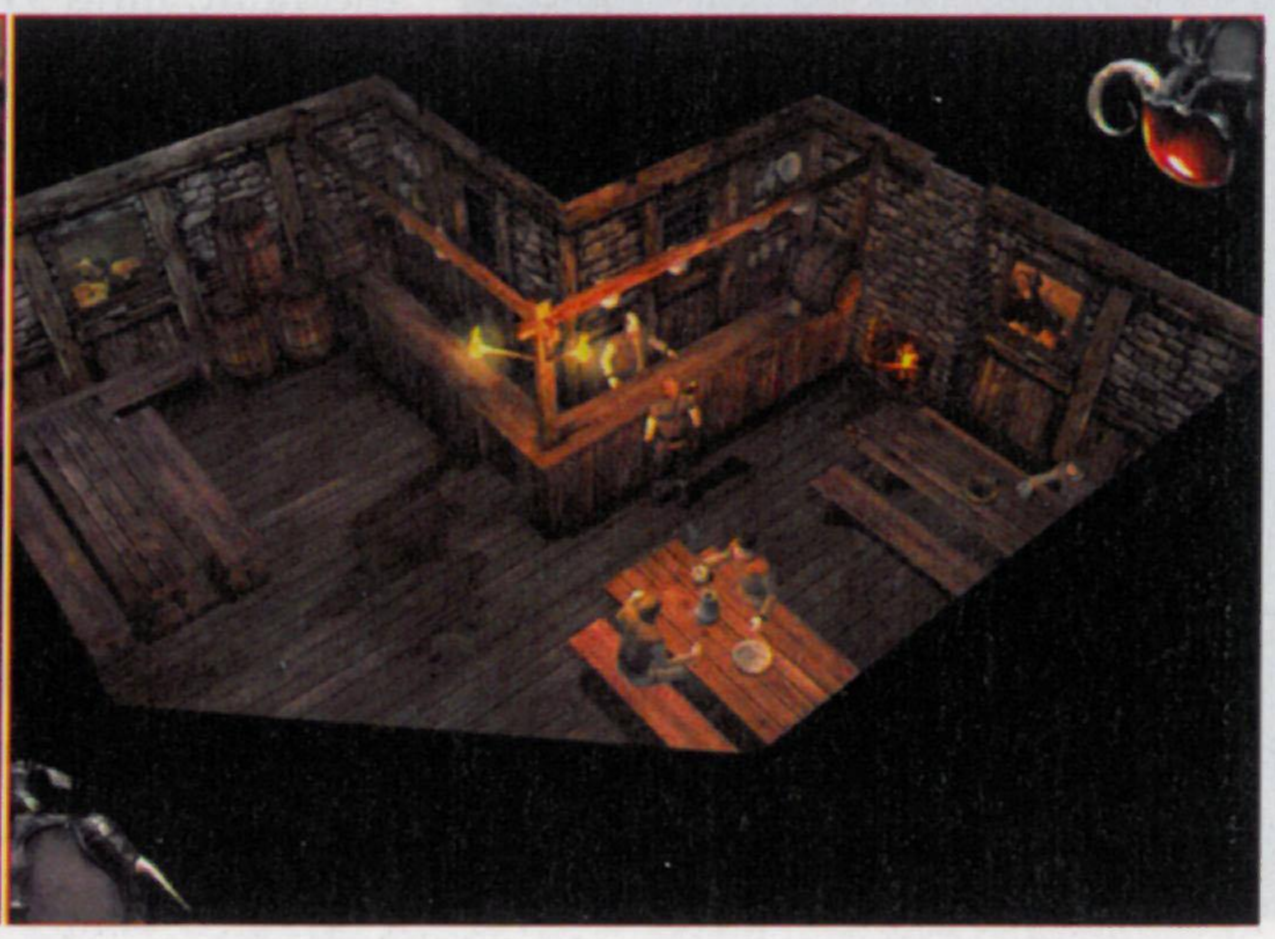
Se vede că jocul a fost realizat cu un buget cam limitat, toate conversaţiile fiind redate doar prin text, partea acustică (vocea personajelor) lipsind cu desăvârşire. Şi cum dialogurile sunt lungi, cei care nu înţeleg engleza sau nu au nervi să citească ore în şir, mai bine să nici nu se apuce de descifratul misterelor demonice. Fluiditatea jocului este de prea multe ori întreruptă, monologurile lui Nicholas devenind exasperante.

Din cauza poziţiei camerelor fixe şi relativ distante, şi din lipsa unor animaţii din timpul conversaţiilor, întregul proces pare static şi monoton. Pe de altă parte, muzica ce îşi croieşte drum din fundal spre urechile noastre este destul de reuşită şi variată.

Daemonica nu este un joc prost, dar nu este nici unul bun; el poate subzista pe rafturile magazinelor de specialitate la fel de bine ca în unităţile optice ale calculatoarelor noastre; ne oferă un gameplay comod şi bătrânesc, fără prea multe bătăi de cap ori creşteri de tensiune.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro





Punctaj
DAEMONICA



PRODUCĂTOR	RA Images
PUBLISHER	Meridian4
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + coloană sonoră plăcută
- + necesităţi hardware reduse
- − monoton şi lent
- − mediocru

Grafică	73%
Sunet	75%
Gameplay	71%
Atmosferă	70%

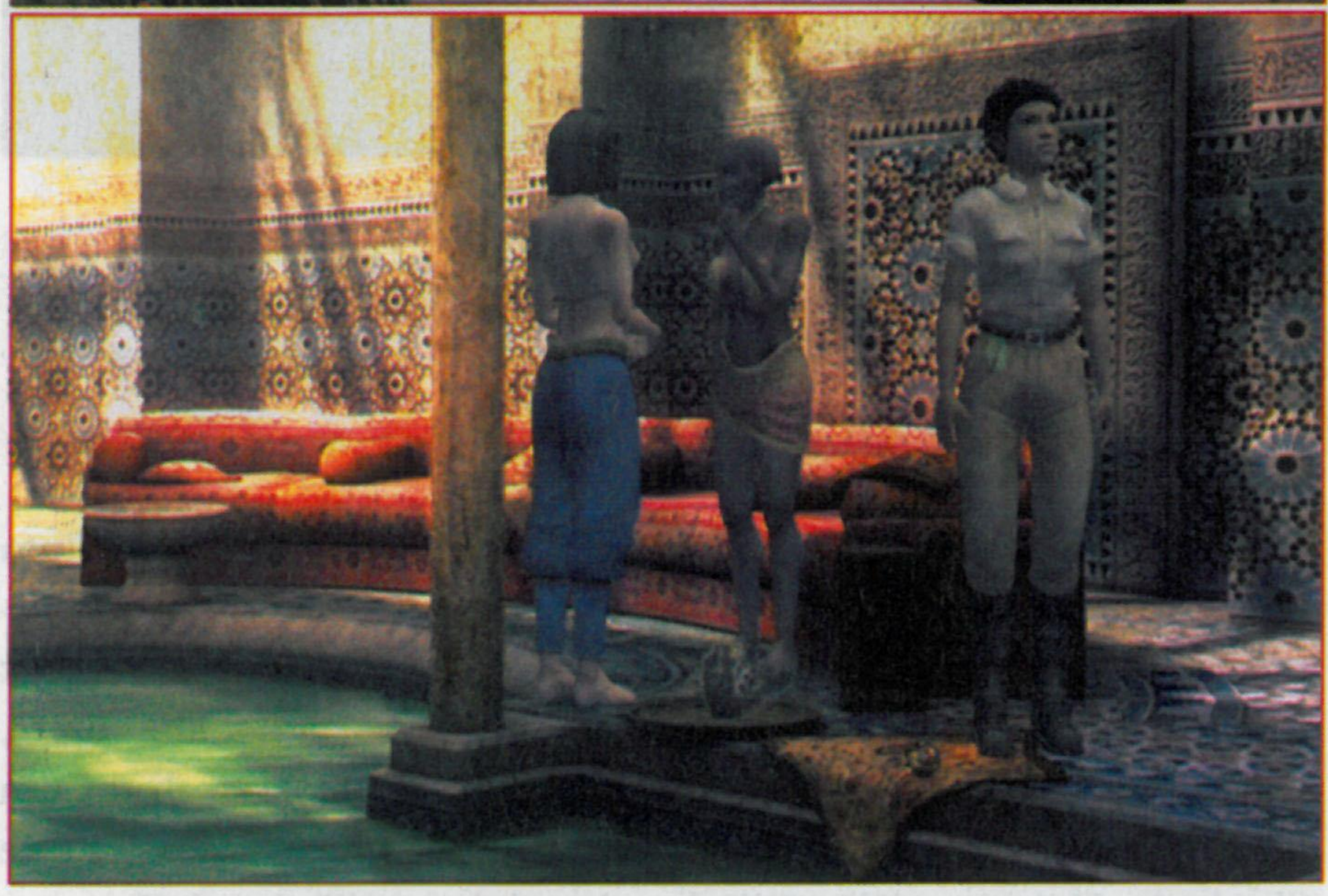
72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SHERLOCK HOLMES AND THE SILVER EARRING

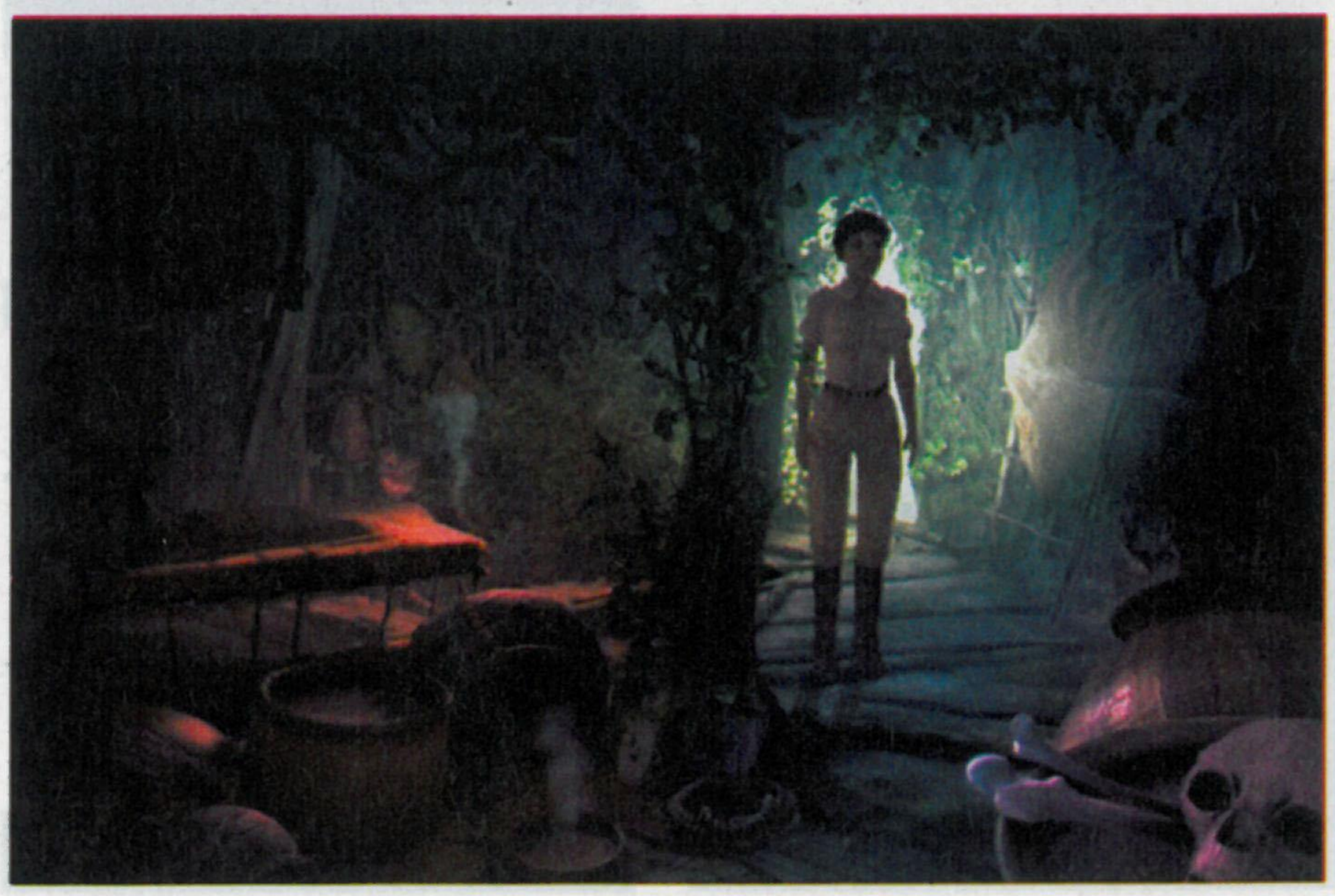






Paradise

Există paradisul pe Pământ? Dacă da, atunci unde este situat? Ce este, de fapt, paradisul? **Pentru Benoit Sokal care, probabil, încă mai simte în oase gerul cumplit din Siberia, tărâmul făgăduinţei se află acolo unde este leagănul omenirii, în inima Africii.**



Artistul originar din Belgia ne-a încântat până acum cu jocuri care puneau accentul pe frumuseţe şi tristeţe, respectiv explorare şi pierderea unor lucruri dragi. Pe aceste elemente combinate ingenios au fost construite proiectele sale anterioare (**Amerzone** şi **Syberia**), nici **Paradise** nefiind o excepţie de la reţeta de succes. **Paradise** este invitaţia lui Sokal de a vizita Africa, aşa cum a visat-o el. Ceea ce trebuia să fie capodopera lui şi încoronarea tuturor eforturilor, ratează ţinta fixată (deşi o face cu graţie).

Decăderea paradisului

Povestea jocului se desfăşoară în imaginara ţară Maurania, în centrul atenţiei situându-se o tânără domnişoară purtând numele de Ann Smith (pentru moment, tanti Walker a fost pensionată), cel puţin până reuşeşte să-şi descopere identitatea. De mult pierduta fiică a regelui Rodon suferă de amnezie în urma unui accident de avion, survenit în momentul în care se întorcea acasă după ani lungi de studii petrecuţi în Geneva. Ann îşi recapătă cunoştinţa între pereţii castelului aflat în proprietatea prinţului Madargane-ului. Deşi oraşul cu influenţe arabe este deosebit de paşnic şi primitor, eroina incapabilă să-şi amintească prea multe detalii despre trecutul ei încearcă cu disperare să scape şi să se întoarcă în Elveţia. Din cauza războiului civil care macină ţara, cea mai bună şansă a tinerei constă într-o călătorie prin sudul Madargane-ului, o zonă încă neatinsă de conflict. În schimbul ajutorului oferit, prinţul o roagă pe Anne să ia cu ea un misterios leopard negru, soarta celor doi părând să se împletească. Astfel începe aventura organizată în patru părţi, de-a lungul râului Maur spre inima continentului negru.

Încă din primele imagini ale jocului te invadează un sentiment de déjà-vu, care nu-ţi dă pace. O tânără frumoasă care porneşte pe un drum iniţiatic, într-o lume ciudată şi plină cu maşinării uluitoare, cu un peisaj fantastic cum numai în vise există... toate acestea le-am mai văzut, nu doar o dată. Noul joc pare o variaţiune pe acelaşi calapod pe care l-am văzut şi la **Syberia**... totuşi, **Paradise** este puţin mai mult. Diferenţa majoră faţă de jocurile anterioare ale designer-ului este faptul că Anne ajunge acum prea târziu, când lumea înconjurătoare a fost deja otrăvită şi doar nişte coşmaruri au mai rămas de explo-

rat. Chiar dacă titlul sugerează altceva, jocul are o atmosferă întunecată şi adesea lipsită de speranţă. **Paradise** este cea mai reuşită poveste a lui Sokal, deşi, în rest, jocul seamănă prea mult cu proiectele premergătoare.

Lăcomia avarilor

Încă de la prima întâlnire se pot trage anumite concluzii privind evoluţia întâmplărilor. E clar că lumea lui **Paradise** este mult mai puţin idilică decât ce am văzut în **Syberia**. Parcă toate personajele încearcă să profite de eroină şi de vulnerabilitatea ei cauzată de amnezie. Anne este cât se poate de diferită de puternica şi libertina Kate Walker, fiind mai naivă şi obligată să-şi accepte soarta care a luat o întorsătură nefericită. Personalitatea mai ştearsă se datorează şi actriţei care şi-a conferit vocea eroinei. Varianta în limba engleză rămâne în urma celei franceze din acest punct de vedere, emoţiile fiind redate aici mult prea teatral. Nici celelalte personaje n-au fost puse în valoare, aşa cum s-ar fi putut, dar ei măcar nu au complexitatea domnişoarei Smith. Acestea sunt mai puţin memorabile decât personajele din **Syberia**. Când a venit vorba de personalităţile caracterelor, Sokal a ales acolo culorile, aici parcă numai nuanţele de gri.

Din punct de vedere artistic însă echipa White Birds a întrecut orice aşteptări. Peisajele îţi taie respiraţia cu frumuseţea lor, observându-se grija deosebită pe care au avut-o producătorii în realizarea efectelor de iluminare şi a celor atmosferice. Şi reuşita artistică depăşeşte simplul aspect vizual: privind arhitectura clădirilor, diferitele maşinării trăsnite şi animalele, extraterestre parcă, nu putem decât să admirăm imaginaţia domnului Sokal. Grafica jocului contribuie foarte mult la realizarea atmosferei, comunicând activ în diferite momente stări de pace, de singurătate sau de nelinişte. Singura trăsătură negativă este faptul că modelele 3D ale personajelor nu sunt nici pe departe aşa de detaliate precum fundalele. Alături de grafică, muzica este un alt element important care defineşte atmosfera din **Paradise**, completând fără cusur celelalte elemente. Din păcate, există doar o singură piesă muzicală pentru fiecare dintre cele patru părţi ale jocului. Aceasta se reia de fiecare dată când se termină, devenind după mai mult timp plictisitoare.

Decăderea paradisului

Am lăsat la urmă gameplay-ul, pentru că acesta nu se abate aproape de loc de la reţeta văzută şi în **Syberia**. Puzzle-urile au rămas la fel de bazate pe folosirea obiectelor din inventar pentru a porni diferite maşinării. Există puţin mai multe mini-jocuri originale, dar lipseşte ca de obicei provocarea, totul fiind mult prea uşor pentru jucătorii de aventură hardcore. Cei care au fost mulţumiţi de gameplay-ul uşor de digerat şi pe alocuri banal din aventurile lui Kate Archer nu vor fi dezamăgiţi nici acum.

Jocul începe greoi fără să-ţi facă prea mare poftă de joc, dar dacă ai încredere în producătorii care au încercat să găsească echilibrul între gameplay şi povestire, spre final **Paradise** devine mai mult decât un roman grafic... un joc de aventură bunicel.

LEFTER POPESCU INUNDEANU
jacint@pcgames.ro

Punctaj
PARADISE

PRODUCĂTOR	White Birds
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- \+ atmosferă captivantă
- \+ poveste incitantă
- − interactivitate scăzută
- − interfaţă nereuşită

Grafică	82%
Sunet	80%
Gameplay	79%
Atmosferă	83%

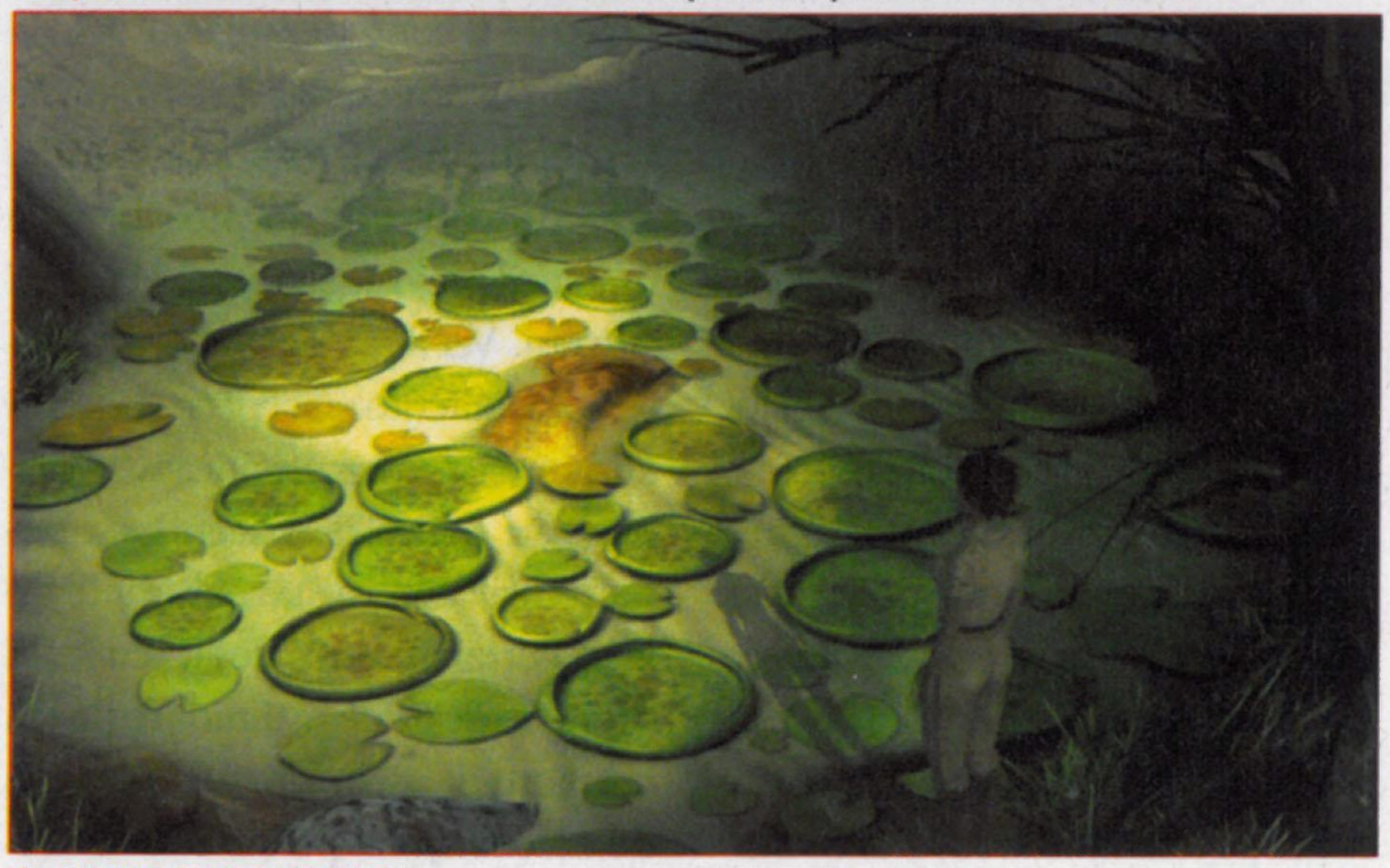
81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SYBERIA, AMERZONE



ŞEFU', trebuie să discutăm o afacere importantă pentru viitorul tribului...

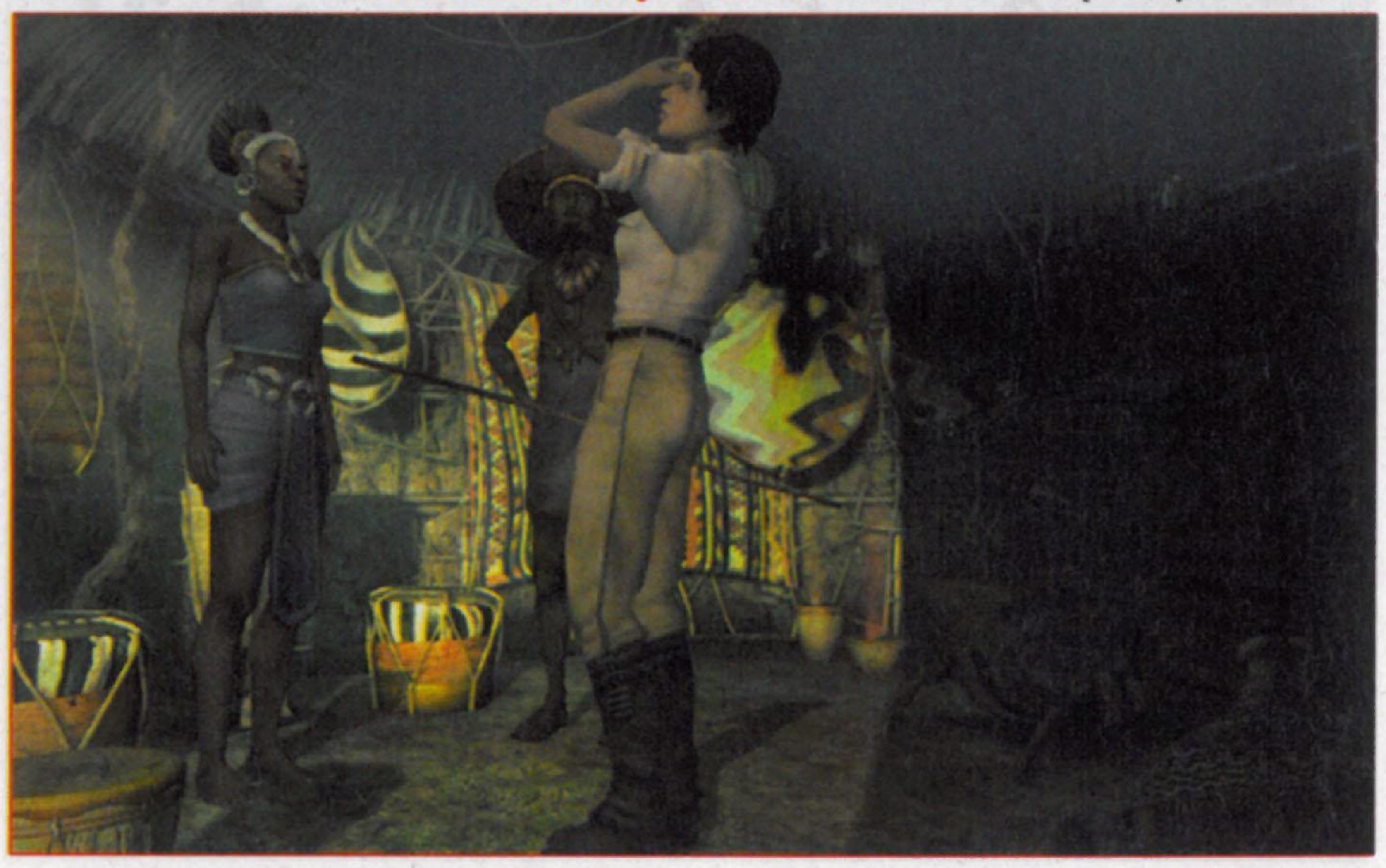


LACUL LEBEDELOR?! Dar n-au rămas nici măcar broaştele....

CURSĂ ANULATĂ Cum mai ajung eu în Elveţia fără Baobaba AirLines?!



...DE CÂTE ORI SĂ-ŢI MAI SPUN că nu vreau să-ţi cumpăr fiica?!





2006 FIFA World Cup

"Fotbalul este un joc care durează 90 de minute, la finalul cărora câştigă mereu Germania". Această frază mi-a lăsat un gust amar ştiind că România nici măcar nu va fi prezentă la turneul final din Germania. **Nici o problemă, o să le demonstrez tuturor că voi califica Naţionala. Şi încă de pe primul loc! Am nevoie doar de 2006 FIFA World Cup. Romania über alles!**



În această vară toate drumurile duc în Germania. Fanii vor sta cu ochii lipiţi de monitoare urmărind cu sufletul la gură meciurile favoriţilor. Din păcate, România va sta acasă şi va pregăti în linişte calificările viitoare. Şi, după cum se ştie, toată lumea se pricepe la fotbal şi la politică, aşa că ai acum ocazia să îl demiţi pe Piţurcă şi să preiei frâiele Naţionalei de fotbal. Bine-bine, dar cum vine treaba asta, dacă România nu e calificată? Foarte simplu, producătorul s-a gândit să îndulcească viaţa suporterilor şi să le ofere prilejul de a juca atât faza calificărilor, cât şi meciurile turneului final. 1-0 pentru E.A.

127 de echipe naţionale vor intra în lupta pentru titlul mondial. Vei întâlni peste 100 de super staruri, fiecare cu o tehnică de invidiat, cu propriul mod de a celebra înscrierea unui gol. În noul **FIFA** vei putea să îţi customizezi propriul lot de jucători, nu mai puţin de 16.

Meniul a suferit modificări, noul design îţi lasă gura apă. Chiar şi fanii **Pro Evolution Soccer** se pot declara mulţumiţi, chiar dacă **2006 FIFA World Cup** încă nu se ridică în totalitate la nivelul rivalului.

FIFA, victoriiieeee!

Modul *Global Challenge* îţi oferă şansa de a redisputa 40 de partide memorabile din istoria turneelor finale. Vei putea să rejoci, de exemplu, meciul de tristă amintire România-Suedia din sferturile de finală ale CM din 1994, meci pierdut cu 4-2 de tricolori după loviturile de departajare de la 11 m.

The FIFA Lounge modul multiplayer din **FIFA** permite jocul simultan de la 4 până la 8 persoane. Deşi puţin cam greoi, vei simţi adrenalină la maxim în cadrul confruntărilor.

Dacă alegi să îţi măsori puterile în *World Cup,* vei descoperi emoţiile meciurilor de calificare din cele 6 confederaţii sau vei da piept cu adversarii în meciurile turneului final. Viteza jocului a crescut, controlul jucătorilor este mai facil, vei redescoperi plăcerea şutului. Vei avea parte de un-doiuri spectaculoase, pase dintr-o atingere, demarcări incisive, driblinguri măiestre. Executarea penalty-urilor îţi va stârni hohote de râs. Portarul este dotat cu mai multe mişcări de intimidare (la un moment dat ai impresia că e la ora de aerobic şi nu pe terenul de fotbal, presiunea publicului va afecta







şi ea moralul executantului loviturii de pedeapsă. Pe tot parcursul jocului vei fi răsplătit în funcţie de realizarea obiectivelor: marcarea golurilor, lipsa cartonaşelor galbene sau roşii, calificarea într-o fază superioară etc. Cu punctele obţinute vei putea intra in FIFA Store să faci cumpărături: jucători celebri, echipament şi alte lucruri folositoare.

Faultul este un moment foarte apreciat în joc, tackling-ul de la spate fiind repede sancţionat de arbitrul de centru cu un cartonaş. Nu de multe ori vei avea surpriza să constaţi că numărul jucătorilor tăi se împuţinează ca urmare a eliminărilor dictate de un arbitru mult prea sever.

Dacă fotbal nu e, nimic nu e!

Stadioanele arată excelent, redau perfect atmosfera specifică unui turneu final. Nu e de mirare că factura la energie electrică va fi usturătoare deoarece sistemul de nocturnă va permite o bună vizualizare a meciului din orice unghier al stadionului. Dacă nu ai fost atent la meci sau ţi-a scăpat o fază, dacă doreşti să retrăieşti bucuria golurilor, reluările din mai multe unghiuri îţi vor crea bucurie. Mai mult decât la restul jocurilor din serie, **2006 FIFA World Cup** conferă realism, captează emoţiile jocului de fotbal, expresiile faciale ale jucătorilor şi arbitrilor, atmosfera de carnaval din stadioane, comentariul plin de efect şi tensiunea de la executarea loviturilor de departajare. Coloana sonoră este acceptabilă, îi putem asculta printre alţii pe Depeche Mode, Howard Jones sau Sergio Mendes.

Pentru a simţi plăcerea jocului cu balonul rotund vă recomand utilizarea unui pad, căci tastatura redă cu mai puţină fidelitate controlul. Chiar dacă la gameplay **PES 5** este superior, **2006 FIFA World Cup** oferă multe pentru un joc ce se bazează pe un singur eveniment, Campionatul Mondial de fotbal 2006. Hai, mai aveţi câteva zile pentru încălzire, ce mai aşteptaţi?

ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro



UN SCOR, la care visează orice Homo Dacicus



ROOO-MÂÂÂÂ-NIIIAAAAA Dacă toate visele ar deveni realitate...





Punctaj
2006 FIFA WC



PRODUCĂTOR	EA Canada
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 28 euro
VÂRSTĂ	de la 3 ani

PRO & CONTRA

- + grafică
- + dinamică reuşită
- + realismul jocului
- − lag în multiplayer
- − gameplay repetitiv

Grafică	82%
Sunet	82%
Gameplay	81%
Atmosferă	81%
Multiplayer	78%

81%

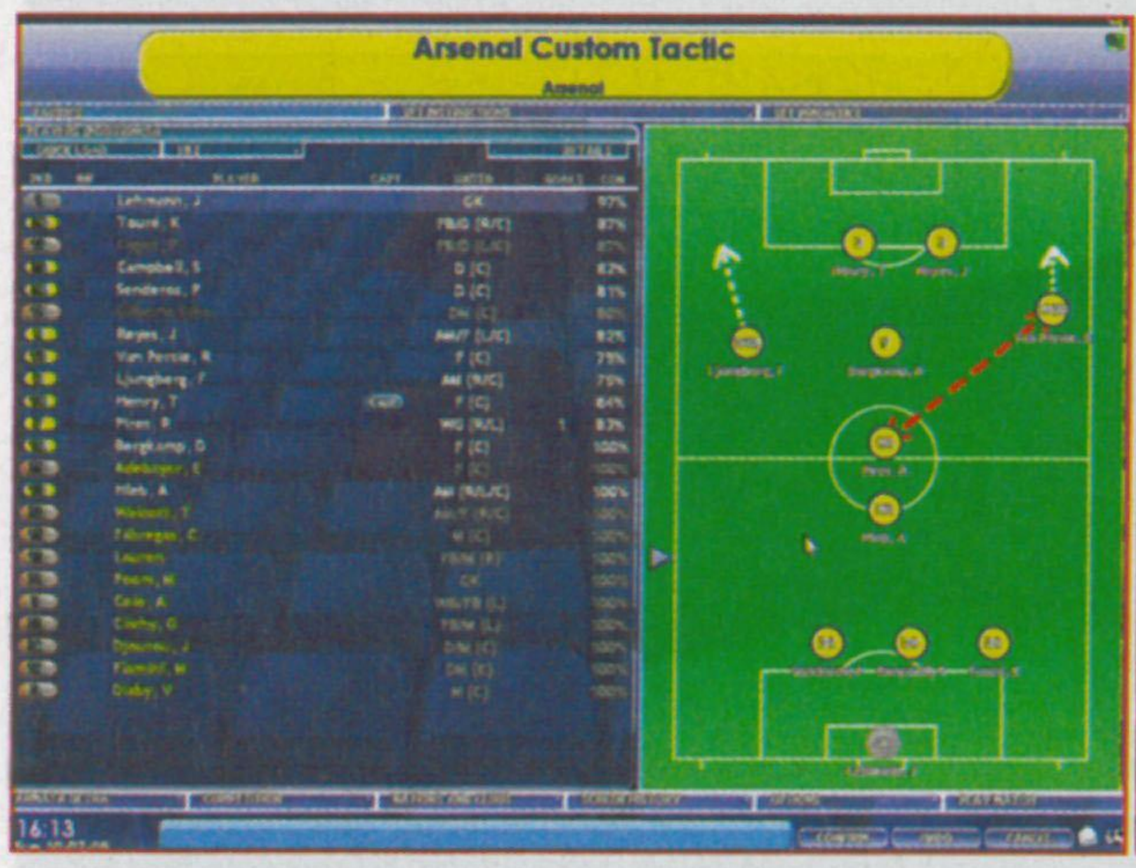
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: FIFA 06, PRO EVOLUTION SOCCER 5

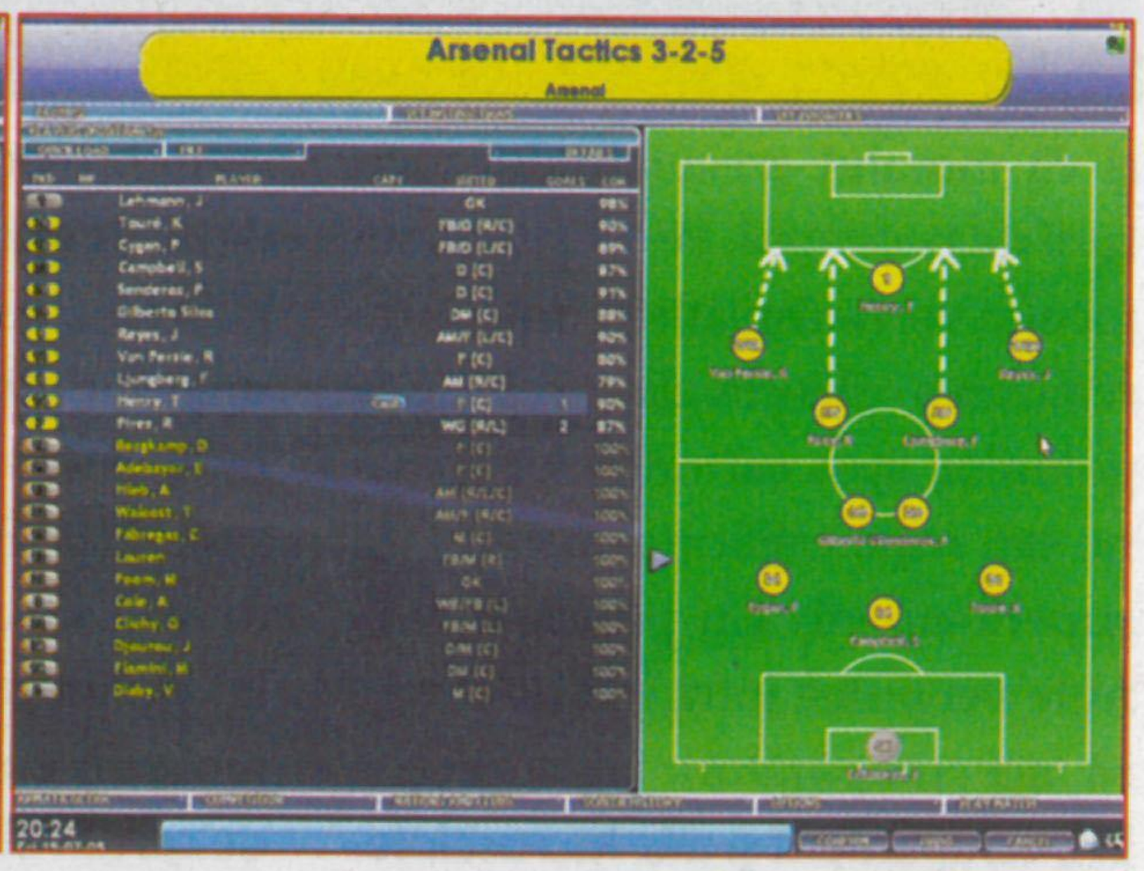
Championship Manager 2006

Încă mai persistă gustul amar al necalificării Stelei în finala UEFA...

Supărat că favoriţii mei nu au reuşit să ajungă în finală, m-am decis să dau piept cu duşmanul şi să preiau o echipă cu care să cuceresc laurii europeni.







Deşi CM 2005 a fost considerat un mare eşec, am pornit optimist la drum. **Championship Manager 2006** a reuşit să corecteze în bună măsură bug-urile versiunii anterioare. Să fiu clar: încă de la început, **CM 2006** nu este un manager pentru cei delicaţi, obişnuiţi cu grafica superbă din **Football Manager 2006**. În ciuda unui engine Gameplan 3D îmbunătăţit, grafica jocului lasă de dorit. Când dai ochii cu interfaţa te simţi ca şi Cornel Dinu la tablă explicând cauzele profundei dezamăgiri provocate de căderea inexplicabilă a unei apărări considerate inexpugnabile în zilele premergătoare partidei.

Jocul oferă toate facilităţile unui football manager obişnuit, de la alegerea echipelor, selectarea şi antrenarea jucătorilor, selectarea tacticii, a poziţiei jucătorilor, până la efectuarea transferurilor. Vizualizarea meciurilor îţi va da bătăi de cap din cauza multitudinii de date oferite în aceeaşi fereastră.

Dacă eşti un bun psiholog, poţi discuta cu vedetele echipei, le poţi promite bani în funcţie de rezultatul dorit de tine. Însă, mare atenţie: în caz că nu îţi respecţi promisiunile te vei trezi în mijlocul unei revolte a jucătorilor. În cazul în care nu ai încredere în antrenorii secunzi poţi urmări evoluţia şi randamentul fiecărui jucător în parte. De asemenea, poţi urmări posibilele transferuri prin intermediul scouteri-lor trimişi în cele 4 zări să recruteze jucători de perspectivă sau să ţină sub observaţie secretă o vedetă consacrată.

Sistemul de transferuri este destul de reuşit, vei avea nevoie însă de foarte multă răbdare să aduci la echipa ta un „galactic". Chiar dacă cele două cluburi se pun de acord jucătorul îţi va cere şi luna de pe cer, lucru cu care membri Consiliului de Administraţie nu sunt de acord, în consecinţă jucătorului îi va fi trimisă o depeşă cu „mulţumirile" de rigoare.

Dacă vrei să îţi garniseşti echipa cu un jucător român vei avea neplăcuta surpriză să descoperi că nu a primit drept de muncă în ţara respectivă (Marea Britanie, de exemplu).

Jucătorii din lotul lărgit, care nu prea au jocuri în picioare, vor fi automat selectaţi în echipa de rezerve şi vor gusta din plăcerea meciurilor de pregătire.

Pentru a juca efectiv, va trebui să te înarmezi cu răbdare, deoarece, chiar şi pentru cele mai simple acţiuni vei fi nevoit să treci prin mai multe ferestre (vreo şase, şapte!). Într-un final vei descoperi că schimbările tactice nu prea dau rezultat, jucătorii tăi fiind preocupaţi de cu totul alte probleme. Cel mai derutat este portarul, dacă aş fi răutacios aş putea spune că l-au avut ca model pe apărătorul buturilor Stelei, portughezul Carlos.

Pentru cine nu este interesat de detalii artistice, **CM 2006** se va dovedi un joc plăcut. Pentru ceilalţi, există restul managerelor de fotbal sau stadionul Ghencea...

ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro





Punctaj
CM 2006

PRODUCĂTOR	Beautiful Game Stud.
PUBLISHER	Eidos
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA


PRO	CONTRA
engine 3D	interfaţa lasă de dorit
relativ rapid	lipsa detaliilor

Grafică	69%
Sunet	70%
Gameplay	71%
Atmosferă	70%

70%

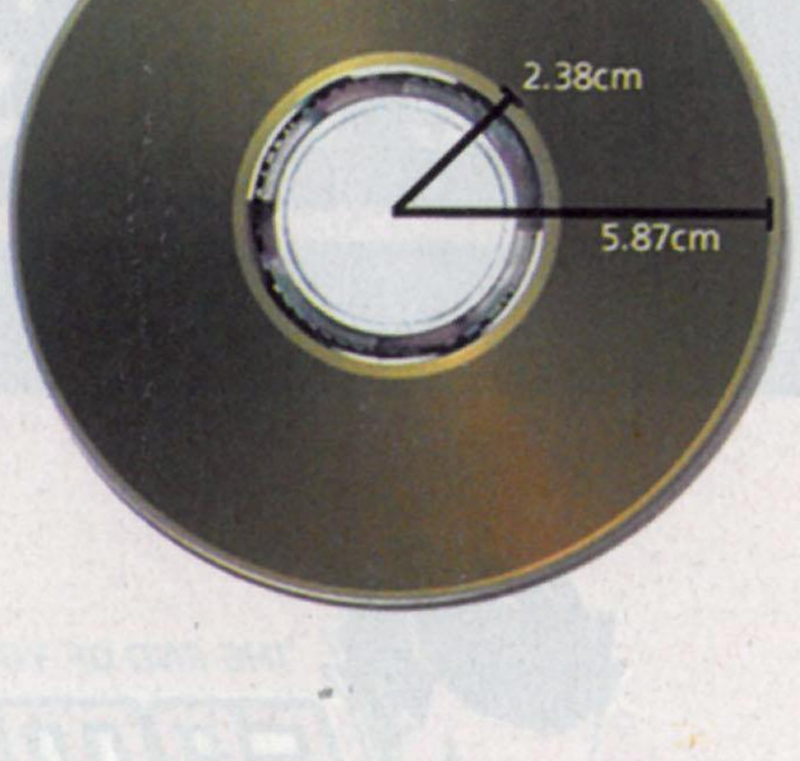
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FOOTBALL MANAGER 2006, FIFA MANAGER 06


Valve Cyber Cafe
PROGRAM
Ai un Internet Cafe? Vrei sa folosesti in mod legal jocurile de la Valve Software?
• Vino sa te inscrii in programul oficial Valve Cybercafe.
• Acces la toate jocurile produse de Valve cu numai 4 Euro/luna*
Jocuri incluse in program
Half-Life 2
Half-Life 2: Deathmatch
Half-Life: Source
Counter-Strike: Source
Counter-Strike
Counter-Strike: CZ
Deathmatch Classic
Day of Defeat: Source
Day of Defeat
Half-Life
Opposing Force
Half-Life Deathmatch
Ricochet
Team Fortress Classic
4 EURO* LUNA
Pentru toate jocurile produse de Valve Software
Pentru mai multe informatii: sales@computergames.ro
*Pretul nu include TVA.
VALVE
OFFICIAL CYBERCAFE
STEAM
COUNTER-STRIKE SOURCE
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
Computer Games

Lightscribe - gravare cu laser

Probabil că multora dintre voi vi s-a întâmplat deja ca pe un disc cu un conţinut important, ales pe mustaţă, cu un design special, să alunece marker-ul şi să rezulte un scris cât se poate de urât. Sau chiar dacă a ieşit cum v-aţi dorit, acesta se decolorează în timp, se şterge, ori apar pete stranii pe suprafaţa. Nici folosirea etichetelor autocolante nu este cea mai bună soluţie, amplasarea acestora fiind anevoioasă, materialul adeziv putând să cedeze în timp, distrugând astfel discul sau unitatea de citire. Soluţia a venit de la producătorii de unităţi optice, printre care şi HP, care au dezvoltat o tehnologie care foloseşte laserul pentru inscripţionarea datelor, pentru a crea o gravură pe suprafaţa discului.



În testul de faţă încercăm să dăm mai multe detalii despre tehnologia dezvoltată de HP. Ca să beneficiem de avantajele acestei noi tehnologii avem nevoie de trei lucruri: o unitate optică Lightscribe, un software care să poată controla procesul de etichetare şi un disc care să dispună de suprafaţa specială gravabilă. La dezvoltarea standardului, scopul principal a fost ca hardware-ul deja existent să poată fi modificat într-o măsură cât mai mică. Astfel, unitatea inscriptoare foloseşte acelaşi cap laser atât pentru inscripţionarea datelor, cât şi pentru gravarea imaginilor. Pentru poziţionarea unică, însă, a fost nevoie de o nouă componentă optică specială. Ultimul pas a fost modificarea firmware-ului unităţii. Deoarece HP este proprietarul noului standard, ceilalţi producători trebuie să plătească anumite drepturi de licenţă pentru a putea folosi noua tehnologie. Rezultatul înseamnă o creştere a costurilor pentru aceste inscriptoare.

Discuri scrijelite sau gravate?

Discurile care pot fi gravate folosind noua tehnologie au primit un nou strat special care iarăşi duce la creşterea costurilor. Odată cu răspândirea noii tehnologii, preţurile vor scădea mai mult ca sigur. Dar până atunci, toată distracţia rămâne uşor costisitoare, un astfel de CD având un preţ de aproximativ 6 RON, iar un DVD ajungând până la 9 RON. Noi am folosit în teste discurile Phillips, dar în momentul în care citiţi articolul de faţă, pe piaţă ar trebui să fie disponibile şi media oferite de HP, TDK şi BenQ. În timp ce în cazul CD-urilor putem observa doar un strat subţire de lac, în cazul DVD-urilor avem de-a face cu o structură stratificată, discul fiind protejat de circa 2 milimetri de policarbonat. Pentru poziţionarea corectă şi precisă a discurilor Lightscribe, acestea au fost dotate cu un inel interior vizibil de pe ambele părţi. Din cauza asimetriei modelului de pe acesta, programul de gravare porneşte doar dacă în unitate a fost introdus un disc corespunzător cu partea corespunzătoare îndreptată spre capul de gravare. Folosind noua tehnologie, putem grava pe o porţiune limitată de un inel exterior cu o rază de 5,87 cm şi de unul interior de o rază de 2,38 cm. Putem grava o poză pe întreaga porţiune, putem făuri inele mai subţiri sau chiar şi un simplu text. În funcţie de mărimea graficii procesul durează de la câteva minute la o jumătate de oră. Pe pagina oficială LightScribe puteţi găsi o vastă colecţie de imagini şi şabloane pentru modele proprii. Nici software-ul necesar nu este prea greu de stăpânit. Cele mai folosite programe, precum Nero, au nevoie eventual de un mic add-on pentru a putea grava pe disc grafica dorită. În cazul nostru după instalarea noului modul, în meniu a devenit disponibilă o nouă opţiune „Print LightScribe Label…", care ne-a transportat automat în programul de editare a etichetelor oferit de Ahead. Restul procesului a decurs în stilul deja bine cunoscut, cu diferenţa că în loc de cerneală am folosit laser. Cei care nu dispun de licenţa unui astfel de program pot descărca de pe pagina oficială LightScribe un programel numit

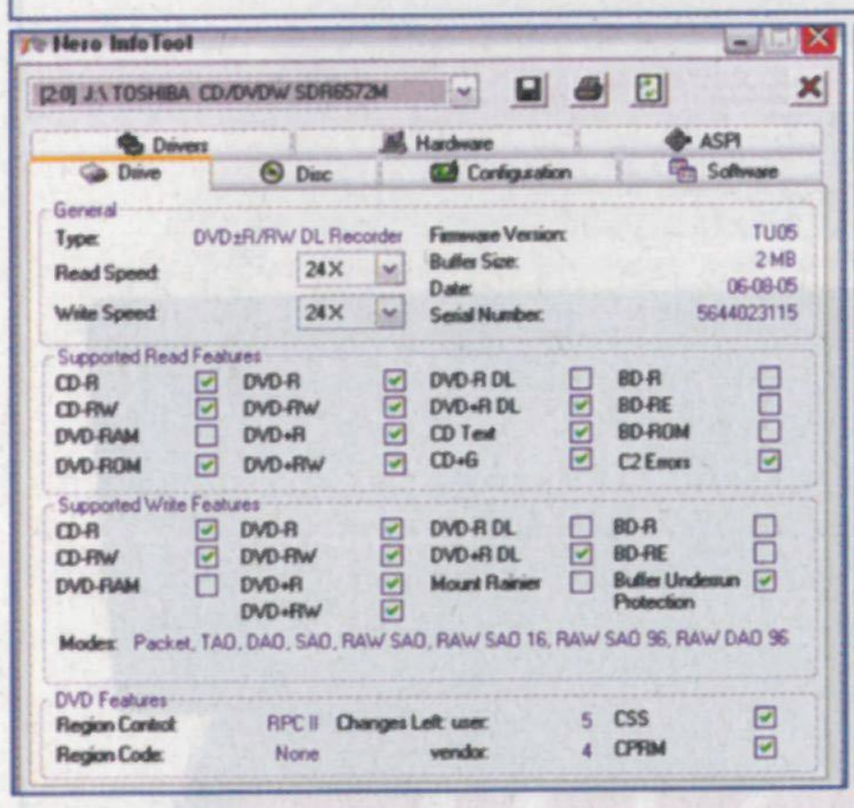


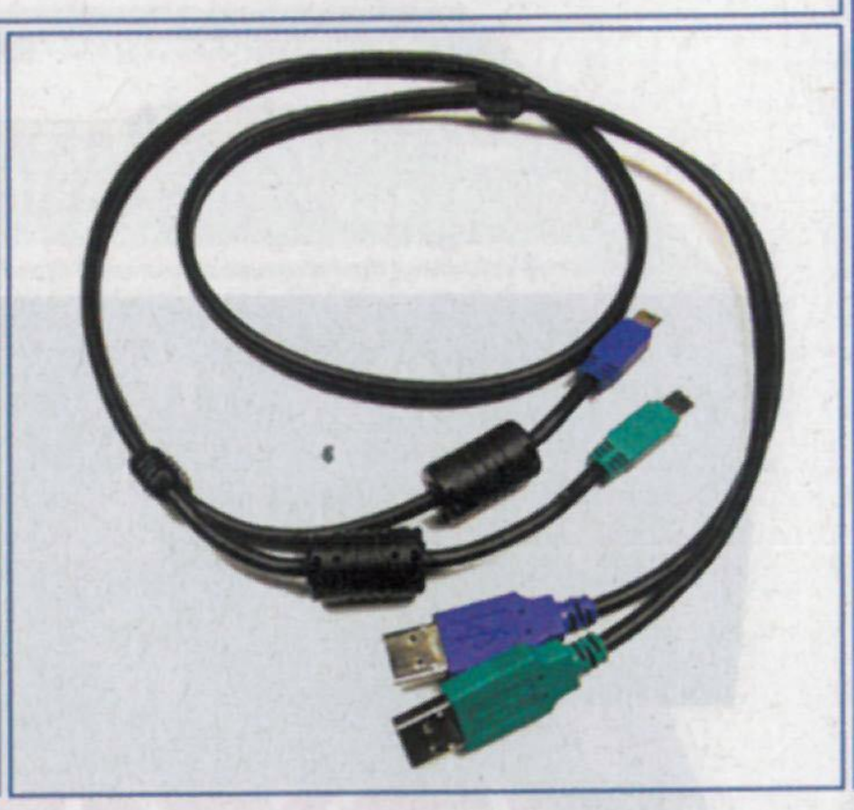






FS-50



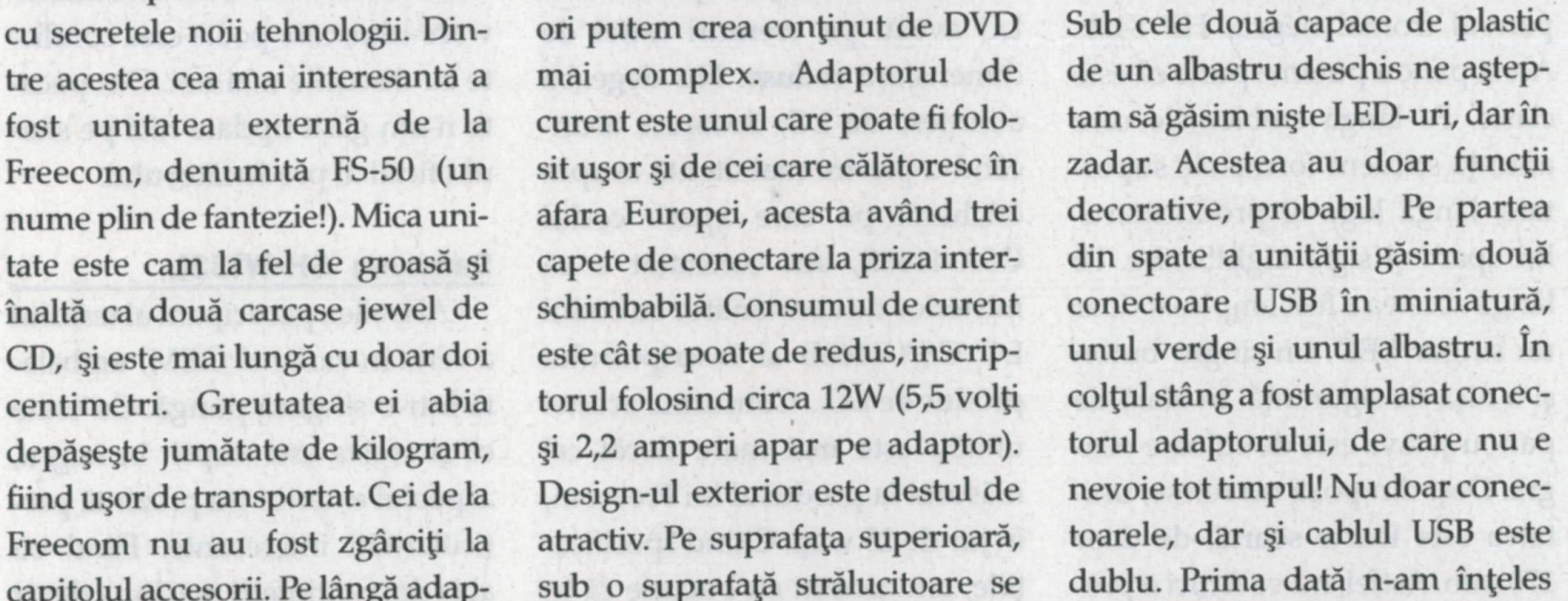


ShureThing Express cu care se pot realiza foarte uşor diferite tipuri de etichete.

Cei trei şoimi ai patriei

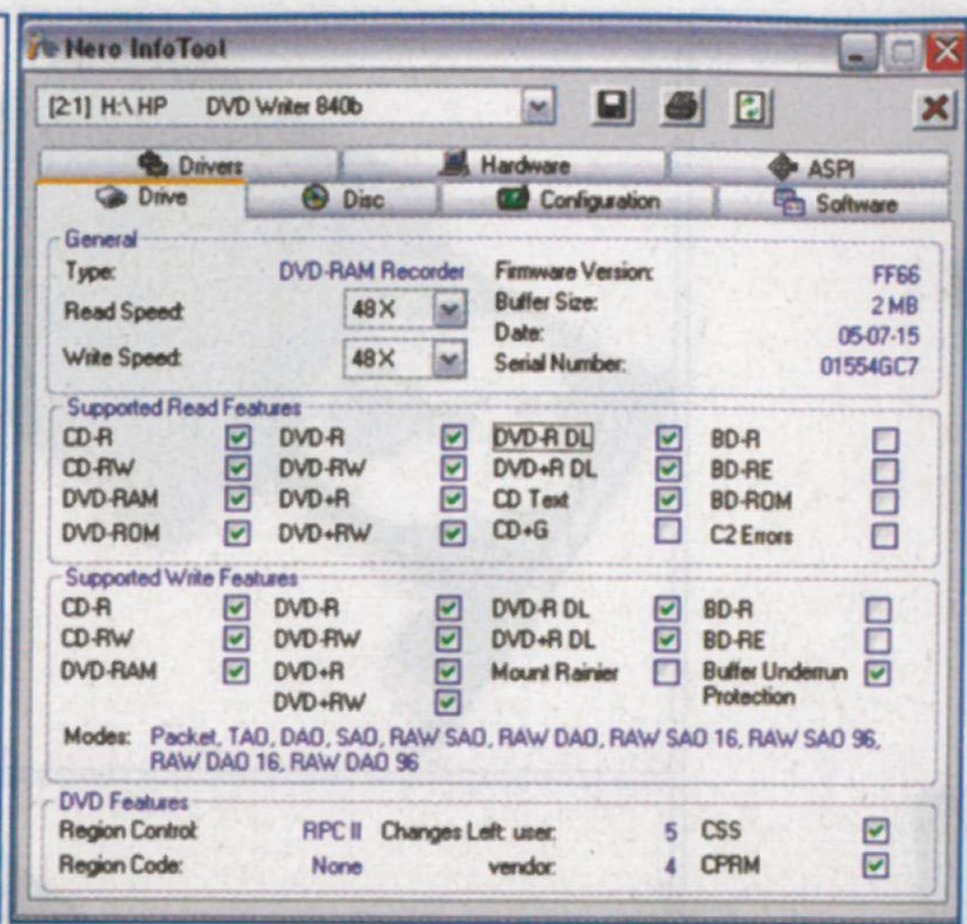
Am avut onoarea să testăm trei inscriptoare DVD înzestrate cu secretele noii tehnologii. Dintre acestea cea mai interesantă a fost unitatea externă de la Freecom, denumită FS-50 (un nume plin de fantezie!). Mica unitate este cam la fel de groasă şi înaltă ca două carcase jewel de CD, şi este mai lungă cu doar doi centimetri. Greutatea ei abia depăşeşte jumătate de kilogram, fiind uşor de transportat. Cei de la Freecom nu au fost zgârciţi la capitolul accesorii. Pe lângă adaptorul de curent, pachetul mai conţine un cablu de date, două discuri – un CD-R şi un DVD+R – respectiv un marker. Pe alte două discuri incluse se pot găsi manualul de folosire şi pachetul de programe Roxio Easy Media Creator, cu ajutorul căruia putem salva pe discuri materialele audio şi video, ori putem crea conţinut de DVD mai complex. Adaptorul de curent este unul care poate fi folosit uşor şi de cei care călătoresc în afara Europei, acesta având trei capete de conectare la priza interschimbabilă. Consumul de curent este cât se poate de redus, inscriptorul folosind circa 12W (5,5 volţi şi 2,2 amperi apar pe adaptor). Design-ul exterior este destul de atractiv. Pe suprafaţa superioară, sub o suprafaţă strălucitoare se găseşte un logo mare al producătorului. Panoul din faţă, subţirel, găzduieşte doar un singur buton de deschidere, un LED şi o nişă de siguranţă. Şi din spate avem de-a face cu un produs arătos: contrastul dintre suprafaţa bombată şi lucioasă, respectiv marginile mate, dau un efect plăcut. Sub cele două capace de plastic de un albastru deschis ne aşteptam să găsim nişte LED-uri, dar în zadar. Acestea au doar funcţii decorative, probabil. Pe partea din spate a unităţii găsim două conectoare USB în miniatură, unul verde şi unul albastru. În colţul stâng a fost amplasat conectorul adaptorului, de care nu e nevoie tot timpul! Nu doar conectoarele, dar şi cablul USB este dublu. Prima dată n-am înţeles această ciudăţenie, dar citind instrucţiunile am aflat că micul „cuptor" funcţionează şi fără adaptor, doar cu cele două cabluri USB. Acest lucru este surprinzător deoarece nici împreună cele două porturi USB nu sunt în stare să furnizeze 12 waţi. Analizând „burta" inscriptorului descoperim magia: ascunşi de o uşiţă, inscriptorul foloseşte 4 acumulatori de 700 mAh, de mărimea unor baterii AAA. Astfel, funcţionarea fără adaptorul de curent, doar cu energia furnizată de cele două porturi USB, este posibilă numai dacă bateriile au fost încărcate în prealabil. Dintr-o singură încărcare noi am putut scrie exact un CD şi un DVD, pe care să le citim înapoi de zece, respectiv şapte ori.

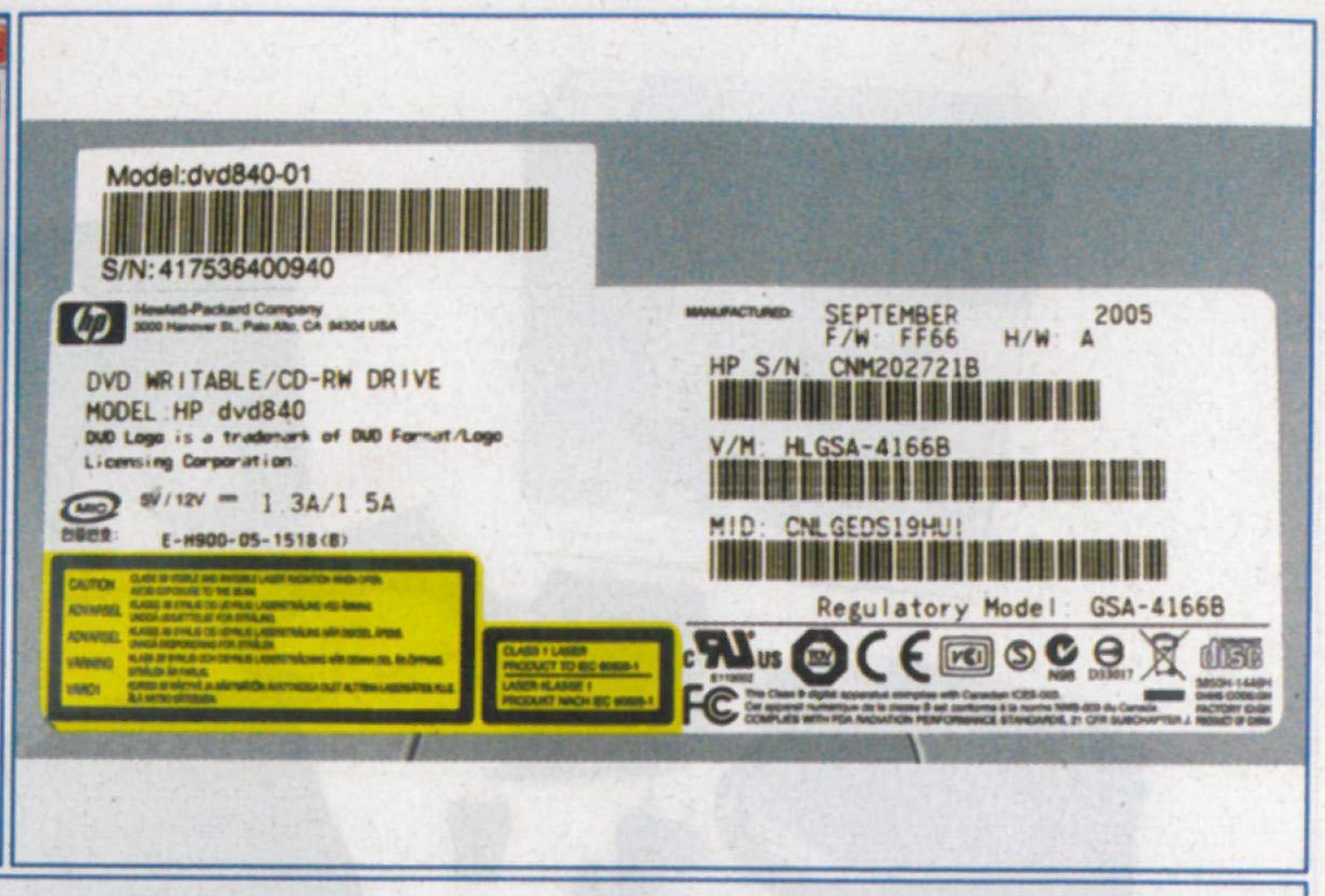
Denumirea produsului	Freecom FS-50
Scriere/citire DVD+R	8x/8x
Scriere/citire DVD+RW	4x/4x
Scriere/citire DVD+R DL	2,4x/4x
Scriere/citire DVD-R	8x/8x
Scriere/citire DVD-R	4x/4x
Scriere/citire DVD-R DL	4x/4x
Scriere/citire CD-R	24x/24x
Scriere/citire CD-RW	24x/24x
Scriere/citire DVD-RAM	nesuportat
Citire CD-ROM	24x
Citire DVD-ROM	8x
Conectare	USB
Marime	144 x 140 x 17 mm
Greutate	600 de grame
Ultimul firmware	TU05 (6 august 2005)
Marimea bufferului	2 MB
Bitsetting	nesuportat
Accesorii	adaptor universal, pachetul Roxio Easy Media Creator 7, DVD+R şi CD-R cadou, marker
Adresa de WEB	www.freecom.com



FREECOM Cele trei stagii ale CD-ului Lighscribe inscripţionat cu drive-ul Freecom









HP 840i



Deşi unitatea este dotată cu picioruşe de cauciuc, la turaţii mai mari vibrează destul de puternic. La pornire, am putut observa că în carcasa de plastic Freecom se ascundea de fapt o unitate Toshiba SDR6572M.

HP 840i

Într-o cutie care purta amprentele stilului firmei producătoare, pe lângă un manual stufos, un disc LightScribe şi pe lângă Nero OEM Suite, am descoperit şi inscriptorul nou al celor de la Hewlett Packard, HP 840i. Mai precis, la noi a ajuns versiunea cu panoul frontal negru, HP 840b. Acest panou putem spune că este clasic. Pe lângă emblemele care anunţă strident formatele suportate, lângă logo-ul producătorului apare şi sigla LightScribe. Pe lângă acestea a fost amplasat doar un singur LED, un singur buton şi o nişă de siguranţă. În afară de panou şi tava este de culoare neagră. Deşi din poză nu reiese, unitatea este foarte scurtă, de doar 170 mm. Astfel, nu va fi nici o problemă cu ea, în carcasele mai micuţe, încăpând lejer lângă plăcile de bază TAX late de 245 mm de obicei. Unităţile optice de la LG aveau pe vremuri astfel de dimensiuni reduse. Nu degeaba amintesc de LG, deoarece aruncând o privire mai atentă asupra etichetei pe care apare codul GSA-4166B, am constatat e că misterios de asemănător cu codul LG GSA-4166B al inscriptorului produs de LG... Consumul acestei unităţi este mai mare decât cel măsurat la produsul lui Freecom, în jur de 25 waţi. Citind specificaţiile, am constat cu bucurie că în afară de formatele consacrate deja, HP 840i poate citi şi discurile DVD-RAM. Problema cea mai mare a fost vârsta înaintată a firmware-ului, care poate crea conflicte cu discurile mai noi. Din păcate n-am găsit update nici pe site-ul oficial al producătorului.

Samsung SH-W132L

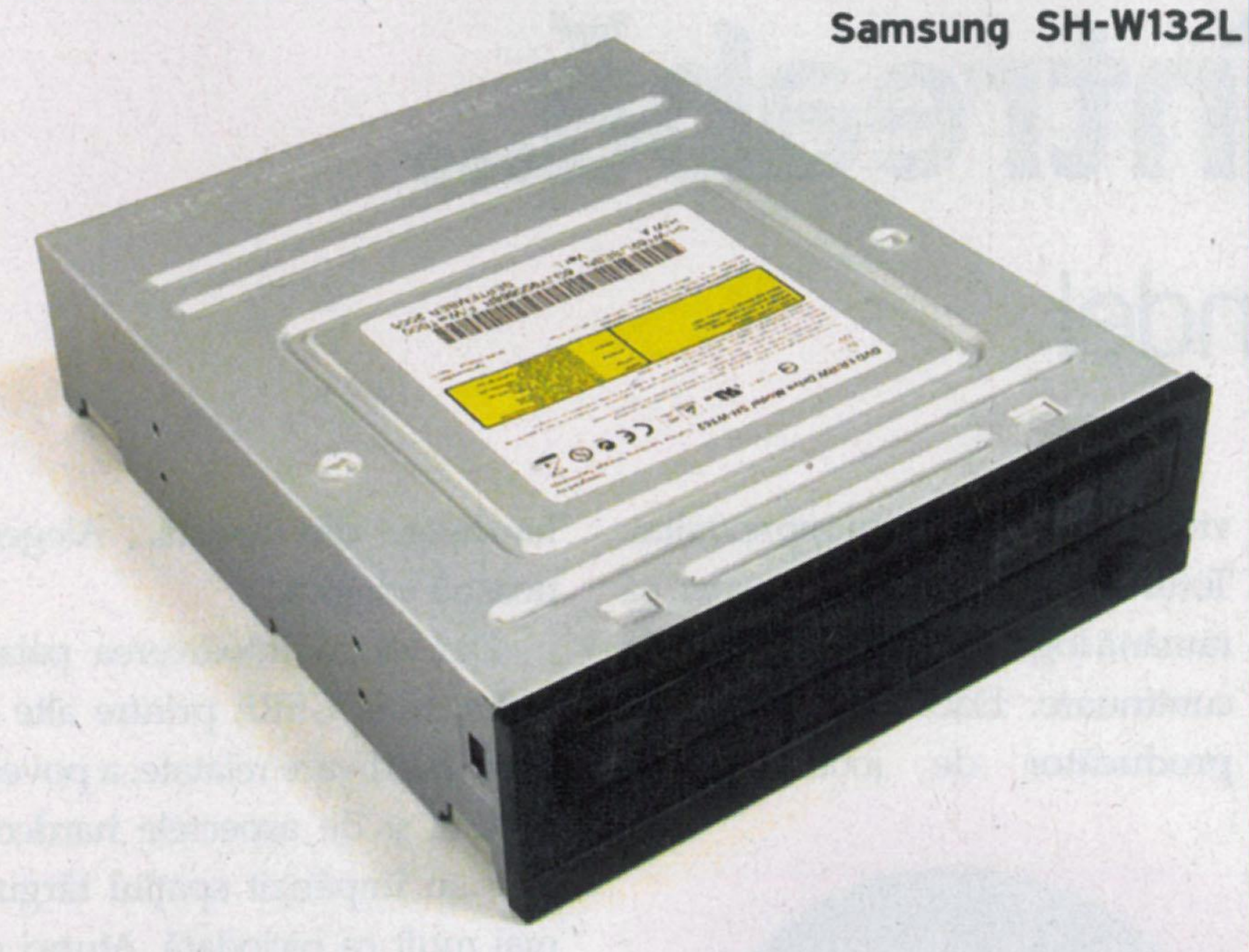
Al treilea participant al testului a venit în variantă OEM, ambalată într-o singură pungă. Cu toate că şi acesta este vopsit în negru, aspectul exterior nu prezintă particularităţi interesante. Fiind cu abia doi centimetri mai lung decât unitatea celor de la HP, şi acesta se prezintă cu un design şi un

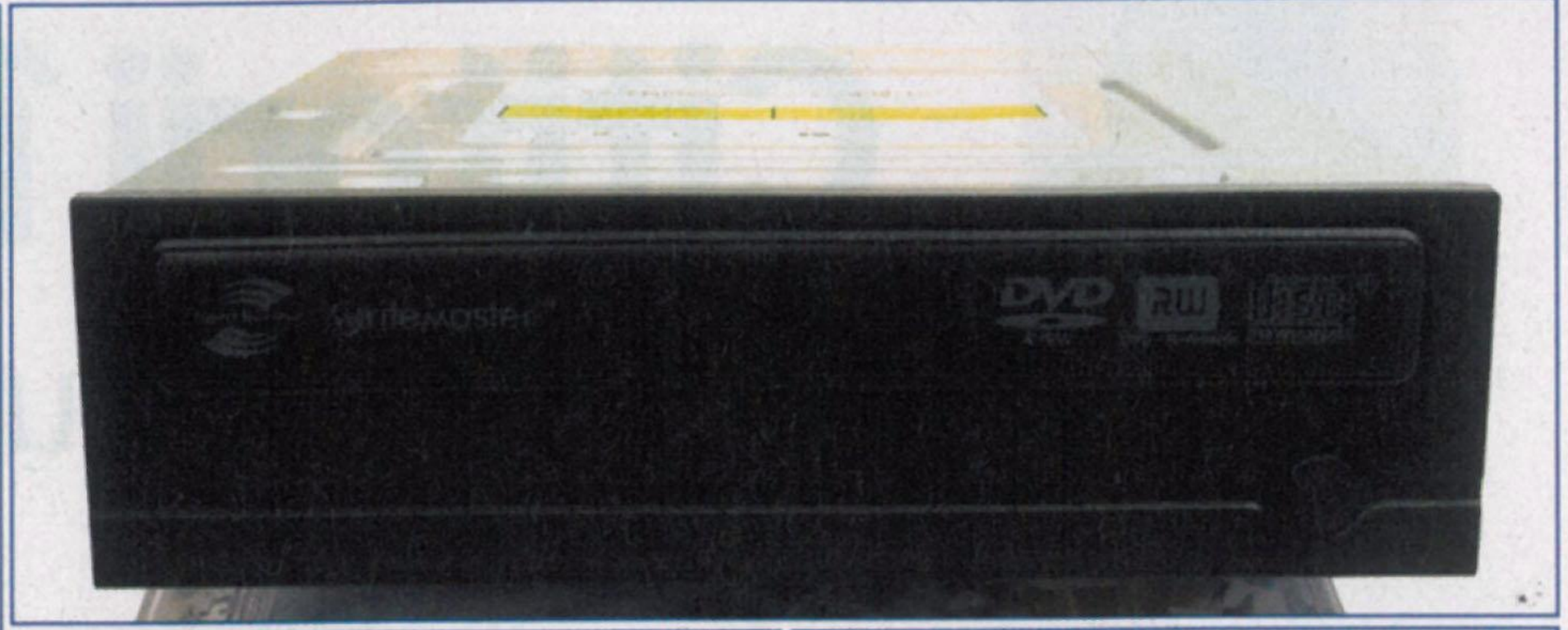
Denumirea produsului	HP dvd840i/b
Scriere DVD+R	16x CAV
Scriere DVD+RW	8x Z-CLV
Scriere DVD+R DL	8x Z-CLV
Scriere DVD-R	16x CAV
Scriere DVD-RW	6x Z-CLV
Scriere DVD-R DL	4x CLV
Scriere CD-R	48x CAV
Scriere CD-RW	32x CAV
Scriere DVD-RAM	5x CAV
Citire CD-ROM	40x CAV
Citire DVD-ROM	16x CAV
Conectare	PATA
Marime	170 x 148 x 41 mm
Ultimul firmware	FF66 (15 iulie 2005)
Marimea bufferului	2 MB
Bitsetting	nesuportat
Accesorii	Un disc si Nero OEM Suite
Adresa de WEB	www.hp.com

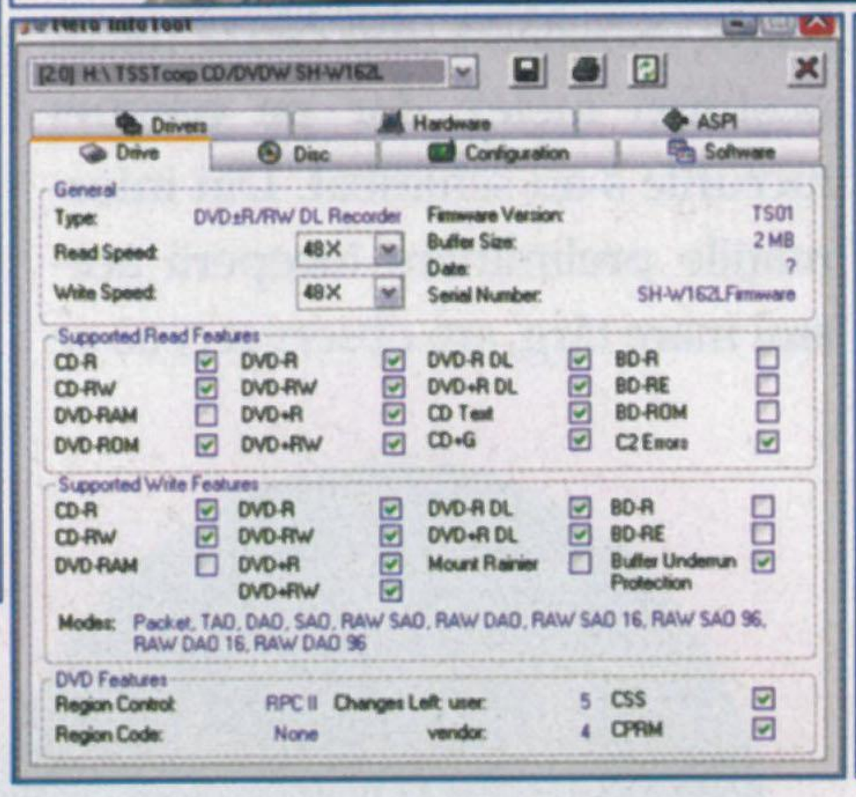


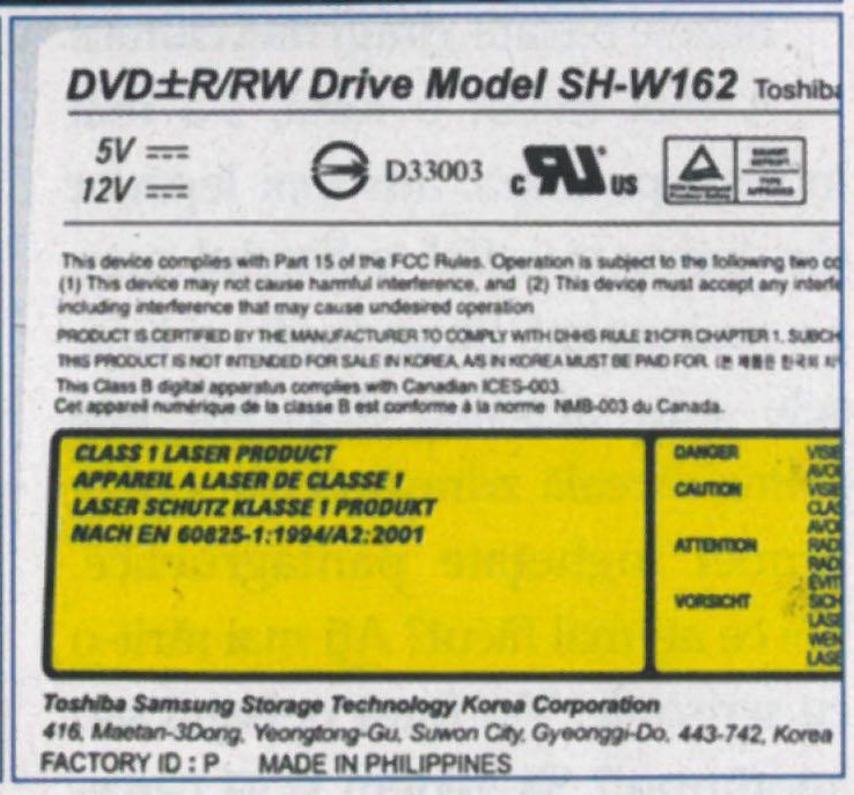
HP 840I **Cele trei stagii ale CD-ului Lighscribe inscripţionat cu unitatea HP**

Samsung SH-W132L









panou frontal simplu, dar rotunjit. Culoarea închisă s-a păstrat şi în cazul tăvii. Privind eticheta vedem că şi acesta este pe jumătate Toshiba, cei de la Samsung colaborând cu firma sus amintită sub denumirea Toshiba Samsung Storage Technology. Nici această unitate nu poate citi sau scrie discuri DVD-RAM. Vestea bună este însă că firmware-ul acestui produs este mai proaspăt, din noiembrie, aşa că este optimizat pentru folosirea discurilor aflate în circulaţie la ora actuală.

Testul scribului luminii

De data aceasta nu am analizat performanţele de inscripţionare, ci pe cele ale tehnologiei de gravare Lightscribe. Instalând modulul nou de la Nero, am început să realizăm discul de test. Deoarece am vrut să stresăm tehnologia monocromă la maxim, am folosit degradeuri, grafici compuse din linii extrem de fine şi texte scrise cu litere cât se poate de mici. În final, imaginea a ajuns la o mărime de 960x960 pixeli. Având în considerare suprafaţa de circa 12 cm a discului, ajungem la o rezoluţie de 200 dpi ce este încă departe de capacitatea maximă de 600 dpi a unităţilor LightScribe. Întâi am încercat CD-urile. Cel mai mic timp l-a obţinut inscriptorul celor de la HP: 18:29



minute. Samsung a muncit cu 15 secunde mai mult, iar drive-ului Freecom i-au trebuit 22:11 minute. Deşi am folosit o cameră destul foto destul de performantă, trebuie să precizăm că în realitate discurile arătau mai frumos decât în poze. Primul strat (prima inscripţionare) a ieşit puţin cam palid, dar repetarea procesului a adus rezultate mai bune. Din cauza poziţionării, teoretic, nu trebuie să vă faceţi griji, straturile se vor acoperi perfect. Inscriptorul celor de la Freecom a produs cea mai bună calitate a imaginii. Deci, fiecare dintre celelalte două inscriptoare a produs o calitate surprinzător de bună.

După parcurgerea şi celei de-a treia ture, abia se mai puteau observa diferenţe.

Pentru o imagine puternică şi clară vă recomandăm două procese de gravare. În cazul DVD-urilor, rezultatele după prima tură au fost mult mai slabe, imaginea fiind mult mai ştearsă. Din punct de vedere al timpului consumat, Samsung a preluat conducerea cu 21:11 minute, HP rămânând în urmă cu opt secunde, iar Freecom exact cu un minut. După a doua tură, culorile etichetei fiecărui disc au devenit mult mai puternice, dar în continuare au rămas în urma celor văzute în cazul CD-urilor. A treia tură de gravare a înrăutăţit situaţia făcând imaginea mai spălăcită. Aici deja HP a reuşit să reproducă cea mai bună imagine, urmat de Samsung şi Freecom.

Concluzie

Comparând CD-urile şi DVD-urile LightScribe, în cazul primelor, calitatea imaginii gravate este net superioară; în cazul CD-urilor, ceea ce am văzut ţi pe DVD-uri, întrece fără dar şi poate orice scris de mână. În curând ar trebui să apară varianta mai nouă şi mai rapidă al tehnologiei Lightscribe. Scopul testului nu a fost departajarea produselor existente, ci analiza rezultatelor finale ale noii tehnologii. Totuşi, din cauză că a produs cele mai uniforme etichete, la capitolul LightScribe cel mai bun s-a dovedit a fi inscriptorul HP.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Denumirea produsului	Samsung SH-W162L
Scriere/citire DVD+R	16x/12x
Scriere/citire DVD+RW	8x/8x
Scriere/citire DVD+R DL	8x/8x
Scriere/citire DVD-R	16x/12x
Scriere/citire DVD-RW	6x/8x
Scriere/citire DVD-R DL	4x/8x
Scriere/citire CD-R	48x/40x
Scriere/citire CD-RW	32x/40x
Scriere/citire DVD-RAM	nesuportat
Citire CD-ROM	48x
Citire DVD-ROM	16x
Conectare	PATA
Marime	184 x 148 x 42 mm
Greutate	750 de grame
Ultimul firmware	TS01 (29 nov. 2005)
Marimea bufferului	2 MB
Bitsetting	suportat
Adresa de WEB	www.samsung.com



SAMSUNG Cele trei stagii ale CD-ului Lighscribe inscripţionat cu drive-ul Samsung



Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Bezele bazate, dragi mei cititori!

A mai trecut o lună, s-a mai încălzit pe afară, am mai lepădat din haine şi astfel sufleţelul meu s-a mai uşurat. Ştrandurile, şi terasele s-au deschis, deja am tras prima răceală zdravănă din cauza primei îngheţate pantagruelice. Voi ce aţi mai făcut? Aţi mai rărit-o cu scrisorile. V-a furat peisajul sau anotimpul? Să vedem şi să cercetăm bileţelele primite pe adresa redacţiei

Salut!

Sunt din Bucureşti şi am fost la CERF. Dar din echipa voastră nu am văzut decât un redactor. Ce s-a întâmplat!? De ce nu aţi venit toată echipa? Ce părere aveţi despre CERF-ul de anul acesta? În ultimul timp, recunosc, nu prea am fost pe site- ul PCG. Cu E 3 ce s-a auzit anul acesta? Mai bine mai târziu decât niciodată.

Cu drag, Ştefan din Titan.

Dragă Ştefan din Titan când am primit invitaţiile la CERF am fost foarte entuziastă (din cauza necunoştinţei mele), dar pe parcurs lucrurile s-au schimbat. Din informaţiile preliminare începerii acestui mare târg, am observat ceea ce alţii ştiau de mult. La CERF domeniile IT, telecomunicaţii, software-ul şi hardware-ul au fost foarte bine reprezentate, aspect explicabil, deoarece acesta e şi profilul acestui eveniment, dar domeniul nostru de activitate a fost mai puţin reprezentat. Totul e logic până aici şi sper să rămână logic şi, mai ales coerent, în continuare. Dacă nici măcar un producător de jocuri (după



cunoştinţa mea, sper să nu mă înşel) nu a fost prezent, noi ce să căutăm pe acolo? Dar echipa l-a desemnat pe Jacint să participe la CERF. Pe lângă că e paladin, deci incoruptibil, el e responsabil cu partea de hardware din revistă... Alegerea noastră e logică.

Dar, după întoarcerea paladinului de la CERF, printre alte aspecte hardware relatate, a povestit echipei şi de aspectele hardcore, care au împânzit spaţiul târgului mai mult ca niciodată. Atunci am avut un acces sau abces (nu ştiu care e termenul mai potrivit) nostalgic al vremurilor de altădată şi, într-un flash, m-am văzut şi eu dezgolită printre standuri strălucind ca o perlă neagră în mulţimea scoicilor blonde. Dar cum a venit abcesul, aşa s-a şi dus. A fost un eveniment tare, a fost frumos şi folositor, dar în ceea ce priveşte aspectele de gaming nu cred că a fost cu nimic mai bun decât alte ediţii.

E3 festivalul festivalurilor, târgul târgurilor şi metropola jocurilor a fost amplu reliefat şi urmărit pe site şi, după cum ţi-ai dat seama, şi în revistă. Dar pentru că a fost la Los Angeles şi pentru că un singur om nu ar fi fost de ajuns, şi pentru că ştii şi tu ce piedici intervin de

obicei prin România, nici anul acesta nu ne-am afişat prezenţele la E3...

Te mai aştept cu noi întrebări al căror răspuns sper să îl descopăr. La câte descoperiri am făcut eu la viaţa mea, nu cred că ar exista ceva să nu pot descoperi.

Bună ziua,

Mă numesc Diaconescu Maria Elena şi sunt din capitală. Prin intermediul prietenului meu am intrat şi eu puţin în lumea jocurilor pe PC. Chiar dacă m-am despărţit de el, pot să-i mulţumesc că m-a ajutat să descopăr acest nou domeniu. Recent, părinţi mei mi-au cumpărat un calculator bun. Am îndrăznit să vă scriu pentru că am văzut că la „Poşta redacţiei" e o femeie. Aş dori să îmi spuneţi care sunt genurile voastre preferate?

Ce îmi recomandaţi şi mie? Mulţumesc!

Draga mea Maria Elena din capitală. Despărţirile ca şi împreunările fac parte din viaţa noastră cotidiană. Sper că ai trecut cu bine peste acest eveniment. Spun asta pentru că în sufletul unei femei rămân întotdeauna urme, orice ar încerca să facă. Cât despre genurile preferate ale redactorilor echipei PC Games părerea mea e împărţită şi contorsionată. Ce le place lor să joace? Hm! Aş putea să mă pronunţ totuşi, dar există mari şanse să mă înşel.

Uite redactorul-şef, Ciprian, joacă în ultima vreme FPS, că-i mai cu nerv, dar tot el a jucat cu cea mai mare plăcere strategii şi RPG-uri apărute de-a lungul timpul. Până când să mă dumiresc eu ce şi cum, numai că îl văd că-şi ia în braţe PS2 (my precious) şi dă-i şi joacă, şi dă-i şi laudă pe **God of War**! Pe când lucrurile păreau a se stabili, apare **Oblivion** care, de asemenea i-a răpit multe, multe ore. La câte jocuri şi genuri se perindă prin redacţie şi prin aparate se pare că Ciprian joacă cam din toate genurile doar cu condiţia ca jocul să ofere satisfacţie şi plăcere, incitare şi... să nu deviez chiar aşa de tare.

Jacint e considerat un jucător de RPG şi Adventure, dar mai joacă şi altele, că n-are ce face. Se pare totuşi că RPG-ul vechi şi de calitate pare a fi preferatul lui. Cred că pe la începuturile seriei **Baldur's Gate** a rămas şi inimioara de paladin a lui Jacint.

Paul, acest roz bombon getbeget cu alură de războinic al redacţiei, pare a nu fi atras de un anumit gen exact, dar preferinţele sale nu sunt chiar atât de ingenue ca şi culoarea afişată. E un fel de „afară e vopsit gardul (bineînţeles



în roz), iar înăuntru, leopardul!", căci tot ce e dur, însângerat, dar şi de calitate, pofteşte şi încearcă. Nu şi-a făcut totuşi o regulă din asta. Nu de mult a jucat ultimul din seria **Heros**, iar cu ceva timp în urmă se bucura roz de **Onimuşa 3**.

Mircea e pasionat de fotbal, deci el e cu FIFELE şi alte chestii din astea (ce ţin de fotbal). Marius e destul de nou, dar are nişte orientări ciudate, chiar patologice. Se extaziază din te miri ce! Îi plac în aceiaşi măsură şi unele survival-horror, ca şi FPS-urile care, prin corespondenţa mai mare sau mai mică cu realitatea din capul lui, îl fac să uite de ceea ce ar trebui să vadă la un joc. Dar, el ştie... Acum după ce ai citit toate acestea ar trebui să spun că mie îmi plac antidepresivele. Hi, hi, hi! Nu, draga mea! Eu am rămas la o mai veche practică care s-a dovedit a fi foarte bună pentru supravieţuirea mea. Săritul din floare în floare se aplică şi în cazul jocurilor. Guşti puţin de aici, termini polenul de la jocul celălalt, te lingi pe buze după un simplu demo şi, uite aşa, găseşti satisfacţia.

Ce să îţi recomand!? E simplu! Treci şi tu pe la toate genurile şi unde te potriveşti rămâi. Timp e destul.

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 iunie 2006

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea __________ Jud. __________ Str. __________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________ Telefon/Mobil: __________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună __________

Studii ____________________

CHESTIONAR PC Games 4 Fun mai/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

☐ Foarte bun ☐ Bun

☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?

....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?

....

4. Ce sugestii ai?

....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:

....

....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?

....

....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)

....

9. Mă interesează următoarele componente:

....

....

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

....

....

....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puţine exemplare.

☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei

☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată

....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?

1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?

☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor

☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul

☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?

1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

....

....

....

23. Pasiunea mea este

....

....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat

....

....

....

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea __________ Jud. __________ Str. __________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________

Telefon/Mobil: __________ Data/luna/anul naşterii: ______ / ______ / ______

E-mail: ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună

Studii ____________________

NEBUNIA MOBILA

Sau suna la: 0906-760.755
Valabil Romtelecom. O comanda dureaza aprox. 2 min. Tarif: 1.3€+tva/min

www.superlogo.ro SMS 1290

HITURI INTERNATIONALE si EFECTE HAIOASE

TEME pt mobil

Personalizeaza-ti mobilul printr-o singura apasare de buton.



GM99007

Motorola: E398, V180, V220, V300, V80
Nokia: 3220, 3230, 6101, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 7270 Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65, SL65
SonyEricsson: K500c, K500i, K508, K700c, K700i, T610, Z1010

GM99008

SonyEricsson F500i, K500c, K500i, K508, T226, T230, T238, T300, T302, T306, T308, T310, T312, T316, T610, T616, T618, T628, T630, T637, T68i, Z500a, Z500i, Z600, Z608
Nokia 3220, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6170, 7260, 6101, 6102, 6230, 7270, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N-GAGE, N-GAGE QD, N70

EXCLUSIV!

NO1 TRUETONES — HOT MP3

Compatibile toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

Titlu	Cod
Vali Barbulescu - Safe Sax	GM50096
Vali Barbulescu - O 9 zi	GM50097
Bob Sinclair - Love Generation (Radio active)	GM55480
Madonna - Sorry	GM55513
Daddy Yankee - Gasolina	GM55521
Madonna - Hung up (Radio active)	GM55443
James Blunt - You're beautiful	GM55485
Ricky Martin - I don't care	GM55453
Pussycat dolls - Don't cha	GM55361
Akon - Lonely	GM55336
Hi-Tack - Say say say (Radio active)	GM55522
JUANES-CAMISA NEGRA	GM55393

Efecte Sonore — MP3

Compatibile toate mobilele cu WAP/GPRS si suport MP3

Cod	Titlu
GM50116	Atentie....soseste
GM50119	Tovarase, suna sotia...
GM50120	Ioane, te cauta Maria
GM50123	Valentine, ridica receptorul
GM50126 (Radio active)	Amice, esti mort; te cauta...
GM50127	Buna, sunt colega ta Laura
GM50128 (Radio active)	Sunt aici, in buzunar
GM50129	O sa dormi pe pres daca nu...
GM50130 (Radio active)	Hei pisi, sunt eu, iubita ta....
GM50131	Si ce daca nu raspunzi...
GM50133 (Radio active)	Scoate-ma incet....
GM50135	Buna ziua... Biletele la control

Internationale

Polifon	Mono Nok/Sam	Mono Siemens	Titlu
GM30477	GM230477	GM240477	50Cent - Window Shopper
GM30478	GM230478	GM240478	Beyonce Ft SlimThug - Check On It
GM30479	GM230479	GM240479	Black Eyed Peas - My Humps
GM30523	GM230523	GM240523	Pachanga - Locco
GM30481	GM230481	GM240481	Eminem - When Im Gone
GM30482	GM230482	GM240482	Franz Ferdinand - Walk Away
GM30483	GM230483	GM240483	Gorillaz - Dirty Harry
GM30511	GM230511	GM240511	Ashlee Simpson - Boyfriend
GM30512	GM230512	GM240512	Jesse McCartney - Beautiful Soul
GM30513	GM230513	GM240513	Madonna - Sorry HOT
GM30514	GM230514	GM240514	Pink - Stupid Girls HOT
GM30517	GM230517	GM240517	Sean Paul - Temperature HOT
GM30489	GM230489	GM240489	Mariah Carey - Dont Forget About Us
GM30490	GM230490	GM240490	Mary J Blidge - Be Without You
GM30491	GM230491	GM240491	Natasha Beddingfield - Unwritten
GM30492	GM230492	GM240492	Pussycat Dolls - StickwitU
GM30493	GM230493	GM240493	Rihanna - If Its Lovin That You Wan
GM30494	GM230494	GM240494	Robbie Williams - Advertising Space
GM30495	GM230495	GM240495	Sean Paul - Ever Blazin
GM30496	GM230496	GM240496	Sugababes - Ugly

Romanesti

Polifon	Mono Nok/Sam	Mono Siemens	Titlu
GM30461	GM230461	GM240461	Activ - Zile cu tine
GM30462	GM230462	GM240462	Lavinia - Doar eu sunt
GM30463	GM230463	GM240463	Stefan Banica Jr. - Numele tau
GM30464	GM230464	GM240464	Anna Lesko - Anycka Maya
GM30465	GM230465	GM240465	Loredana - Vreau toata noaptea
GM30436	GM230436	GM240436	Fly Project - Raisa
GM30438	GM230438	GM240438	Anda Adam - Ce ti-as face
GM30476	GM230476	GM240476	Sisu si Puya - Pune-i la pamant HOT
GM30474	GM230474	GM240474	Akcent - Jokero
GM30441	GM230441	GM240441	Cristina Rus - Inima Mea Bate
GM30442	GM230442	GM240442	Cristina & XXL -Totul pe o carte HOT
GM30445	GM230445	GM240445	TNT - Eu si tu
GM30525	GM230525	GM240525	Cristi & S. Nae - Coji de portocale
GM30448	GM230448	GM240448	Hotline - Tu esti numai a mea
GM30387	GM230387	GM240387	B.U.G. MAFGM-HAI CU MINE
GM30389	GM230389	GM240389	HEAVEN-PENTRU TOTDEAUNA
GM30390	GM230390	GM240390	NICOLA-HONEY
GM30391	GM230391	GM240391	BE3-TOTUL E OK
GM30432	GM230432	GM240432	Blondy - Indragostiti
GM30524	GM230524	GM240524	Heaven - Du-ma pe o stea

Manele

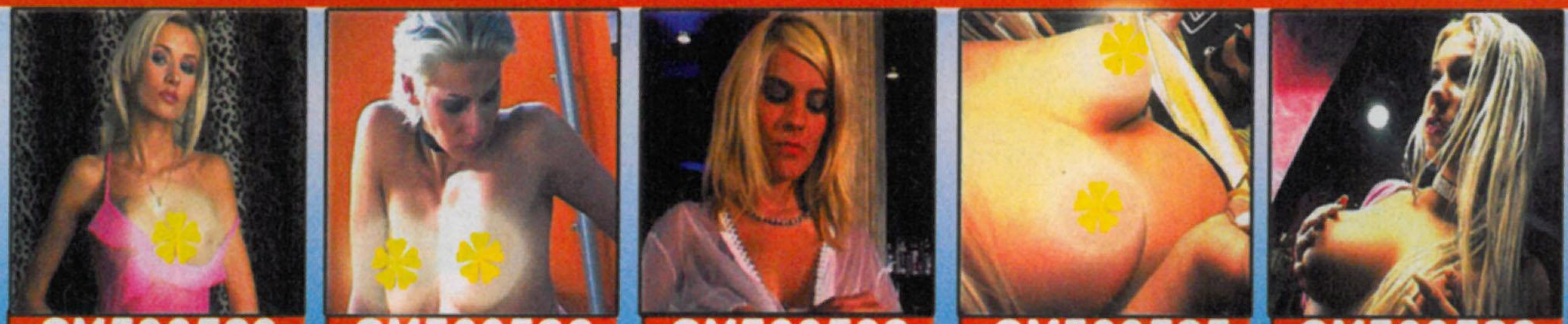
Polifon	Mono Nok/Sam	Mono Siemens	Titlu
GM30466	GM230466	GM240466	Carmen Serban - Dau jos sotu HOT
GM30467	GM230467	GM240467	Adi Devito - Doar ochii tai
GM30468	GM230468	GM240468	F Salam - Mi-a placut...
GM30469	GM230469	GM240469	V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30470	GM230470	GM240470	F Salam - Fericirea vietii mele
GM30471	GM230471	GM240471	N. Guta - Asta seara e...
GM30472	GM230472	GM240472	A. Minune - De ce ma privesti
GM30473	GM230473	GM240473	Sorin C.A. - Degeaba imi spui ...
GM30427	GM230427	GM240427	N. Guta & C.A - Vorbeste lumea
GM30428	GM230428	GM240428	A. Minune&Costi - Nu te mai iubesc
GM30429	GM230429	GM240429	Minodora & Costi - Lume,lume HOT
GM30430	GM230430	GM240430	Vali Vijelie - Dragoste pelin amar
GM30431	GM230431	GM240431	Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30333	GM230333	GM240333	N.Guta - Viata nu ma lasa
GM30175	GM230175	GM240175	N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30176	GM230176	GM240176	N. GUTA - Vreau Sa Fac Super...
GM30278	GM230278	GM240278	ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30279	GM230279	GM240279	LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30287	GM230287	GM240287	VALI VIJELIE - Iubirea Noastra HOT
GM30288	GM230288	GM240288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

No.1 Hit Video



GM502000

HOT Stuff VIDEO



GM500539 GM500526 GM500502 GM500535 GM500522

*Compatibilitatea la lista de explicatii

NO.1 Jocuri JAVA pentru mobil



GM95003 GM95011 GM95008 GM95047 GM95016

Compatibilitatea pe wap.superlogo.ro direct de pe mobil! VERIFICA!

MMS

Mesaje imagine color pentru telefonul tau



GM0526 GM1258 GM1591 GM1213

GM0002 GM0180 GM1254 GM1112 GM0187 GM0241

GM0364 GM1523 GM1711 GM1406 GM1143 GM1259

GM1561 GM1728 GM1445 GM1170 GM1116 GM1333

Mai multe pe www.superlogo.ro

SMS Chat

Cele mai tari fete te asteapta!

Trimite SMS sau *suna la 1590 cu numele fetei dorite (ex: GMIoana) si ea iti raspunde imediat!

SMS 1590 LIVE

*Vodafone & Orange

Tarif 1.1 USD+tva/SMS Orange si Connex sau 1,1USD+tva/min Orange



GMIoana (24)
"Buna. Sunt o romantica incurabila, imi plac baietii draguti si inteligenti. Imi place 69 si vreau s-o-ncerc de cate ori am ocazia. Vrei sa ne cunoastem? Cauta-ma la 1590! Te astept!"

GMDana (21)
"Salut. Sunt din Bucuresti, studenta la limbi straine, ador frisca si tot ce se poate face cu ea. Daca ma gasesti atragatoare, cauta-ma si ne vom distra impreuna cum n-ai visat in cele mai frumoase fantezii ale tale!"

GMMirela (22)
"Ce faceti baieti? Eu ma plictisesc singurica... Vreti sa-mi tineti companie? Va promit ca voi nu o sa va plictisiti deloc cu mine! Ma gasiti la SMS 1590. Va astept."

LIVE



Trimite la 1299 codul (GM), numele, varsta, localitatea (ex: GM Dan, 21, Iasi) si te alaturi aventurii... Porneste in cautarea sufletului pereche cu un simplu SMS

Tarif 0.7 USD+TVA/SMS

Sterge logo operator

Lasa-ti mobilul sa respire



Trimite GMLogo1 prin SMS la 1290 si acel suparator logo al operatorului va disparea de pe ecranul telefonului tau.

NUMAI PENTRU NOKIA

Tarif: 1.15+tva

Comanda prin SMS la 1290 asa:

SMS 1290

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200) Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.
Video clipurile sunt compatibile doar cu telefoanele mobile : Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, V800, P800, K700i, K750i.

Atentie! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA



Iunie de foc!

Oameni buni, capitulăm. Măcar vreo două zile. E3-ul ăsta a stors din noi tot ce se putea stoarce, mai ceva ca un grup compact şi nehămesit de gheişe japoneze. Din fericire nu putem lâncezi mult, ne cheamă datoria, şi nevoile şi neamul pentru a vă aduce la cunoştinţă cât de bun este **Heroes of Might and Magic 5**, ce au făcut cu el băieţii de la Nival, dacă e bine, dacă e rău, dacă merită să vă chinuiţi cu el sau dacă nu. În acelaşi timp, pe birourile noastre de unde au dispărut, ca prin minune, toate lăzile de Coca Cola, a aterizat **Rise of Nations: Rise of Legends**, căruia Fratele Jacint îi face cu ochiul. Magie şi istorie? Ne va spune el cum au reuşit producătorii să le îmbârlige. Apar zvonuri sunt cum că un nenea chel şi tăcut ar bântui redacţia, noaptea târziu. Cine altul decât amicul **Hitman**, a cărui poveste este posibil să o aflăm în numărul viitor. Pasionaţii de Marvel sunt şi ei pe felie, cu **X-Men: The Official Game** aruncându-l pe Wolverine, Cyclops (nu îl suport pe individul ăsta), Storm, şi restul echipei direct în mijlocul acţiunii. Avem şanse şi de un **Flatout 2**, dacă ne ajută Âl de sus şi dacă producătorii nu decid să îi facă vânt undeva, peste câteva luni bune, iar **Desperados** ne va testa cu sârg cunoştinţele de strategie. Nu în ultimul rând, **Rush to Berlin** şi **Dark and Light** vor şi ele neapărat să intre în paginile revistei. Nu de alta, dar suntem profesionişti, ce dracu'...

Skandic Paul
paul@pcgames.ro